漫画基础技法
人物的变形与夸张
（日）林晃 （日）角丸圆 著
孙元元 译
辽宁科学技术出版社
LIAONING SCIENCE AND TECHNOLOGY PUBLISHING HOUSE

# 设计以观察为基础

根据观察，把握人物的外形、姿势（身体的结构）以及细节和立体感。随心所欲的绘画能力，正是来自于不断的观察和练习。

## 临摹与设计

临摹不是设计。因为临摹只是将一个“平面”（素材）置换到另一个平面上。
“临摹”只是将头部与躯干的比例、手足的粗细等，依照原样如实地画出来，不能称为“绘画”。
“设计”修改了面部、发型、腿部的比例以及手足的粗细等不协调的部分（变形），将人物润饰得栩栩如生。
这就是经过“绘画创作”画出来的形象。
设计让人物形象更完美。
设计是使素材协调的变形。

# 修正变形的手法

一般用标准镜头拍摄的照片素材，通常会有一些变形。因此，参照这样的照片素材绘画的时候，要对这些变形进行修正，这就需要绘画者拥有修正变形的能力。

人眼和长焦镜头有着相似的结构原理。

长焦镜头
（100毫米长焦）
取景框框体是标准的立体风格，长宽高的边界线几乎平行，透视感相对较弱。

变形很微小！

标准镜头
（50毫米标准）
如果用标准镜头拍摄，就会呈现强烈的透视感。

变形适中！

广角镜头
（35毫米广角）
希望强调透视感时使用的镜头。

变形很强烈！

# 一眼就能看到的变形效果

## 从观察到修正

为了修正照片的变形，把握人物形体的基本比例（人物构图）是很重要的。

这是照片素材原有的比例。脚部显得细弱，感觉不协调。

### 强调变形

强调俯视效果的绘画。

### 修正

俯视角度显得协调。

想象成俯视的框体进行绘画。绘画时突出近大远小的对比。

这是强调照片变形的范例。按头部很大、从膝盖向上呈倒三角形的比例来把握。

参照胸部的高度，画出躯干和腰部。

这是修正素材照片的变形并使之显得协调的范例。细致地描绘人物的下半身，突出稳定协调感。

# 观察，就是“略看”和“细看”

如果只关注部分，就很容易忽视整体。只重视整体效果，又容易忽视细节。在绘画前进行的观察，就是通过“略看”和“细看”相结合的方法来很好地把握整体和细节的平衡。

略看　　细看

略看……
·第一印象（整体的氛围和姿势）。
·把握大致的比例（头部大小与身体的比例、躯干与腿部的比例等）。

细看……
·发型、眼睛的形状、服装的图案等。
·把握头部与颈部、肩与手以及臂的连接，关节的位置，身体的朝向等细节。
·把握眼睛的颜色及饰品的质感等。

反复进行“略看”和“细看”，把握姿势及整体的比例。

放大的局部。通过“细看”进一步绘画。

## “更好用的眼睛”——对观察极其重要！

与双臂之间总是有一只“更有力的手臂”类似，使用眼睛时也有“更好用的眼睛”。右眼与左眼看物体的角度是不同的。双眼交替使用，与双眼同时看物体时效果一样的那只就是“更好用的眼睛”。

用左眼看时

用右眼看时
用双眼看时

# 变形的种类

设计时，为了使画面显得协调需要进行变形处理，因此，创作人物时需要运用变形的手法。

略微俯视

画出整体轮廓

画出主要关节

细化轮廓与关节部分，有目的地设计人物

## 个性化之后的效果

变形手法塑造出人物独特的个性。

少女漫画风格

少年漫画风格

连环画风格

青年漫画风格

# 目录




学习观察的方法，培养“观察能力”。把观察力练扎实后，就要锻炼绘画能力了。
要想画出理想的姿势和动作，就要培养“变形能力”呀！

# 什么是人物的“变形”

## 每个人都拥有变形绘画的能力

自由涂鸦、习作和人物构思，都是以“观察和理解”为基础的。

# 立体的把握人物

绘画是指将原本立体的物体展现在平面的纸上。正因如此，要将人物作为“立体的物体” 进行构思和绘画。最初，可以把身体简化为立方体、球体和圆柱体等。

## 全身

将人物的身体可以看作是球体、圆柱体等具有曲面的立体组合。意识到截面后，就更容易把握立体感了。

截面是椭圆形的

将人物全身作为大的立方体。

将身体的各部分作为立方体与立方体的组合。

## 身体各部分可简化为立体形状，注意把握各部分形状的衔接

把头部和颈部想象成立方体进行绘画，就容易把握立体感。

无论从上面、下面、侧面等角度看，都要有立体感。

将骨骼和关节简化突出。

## 把全身看作长方体有利于把握角度

从上面看——俯视　　水平地看　　从下面看——仰视

高角度
……从上面看

水平角度
……水平地看

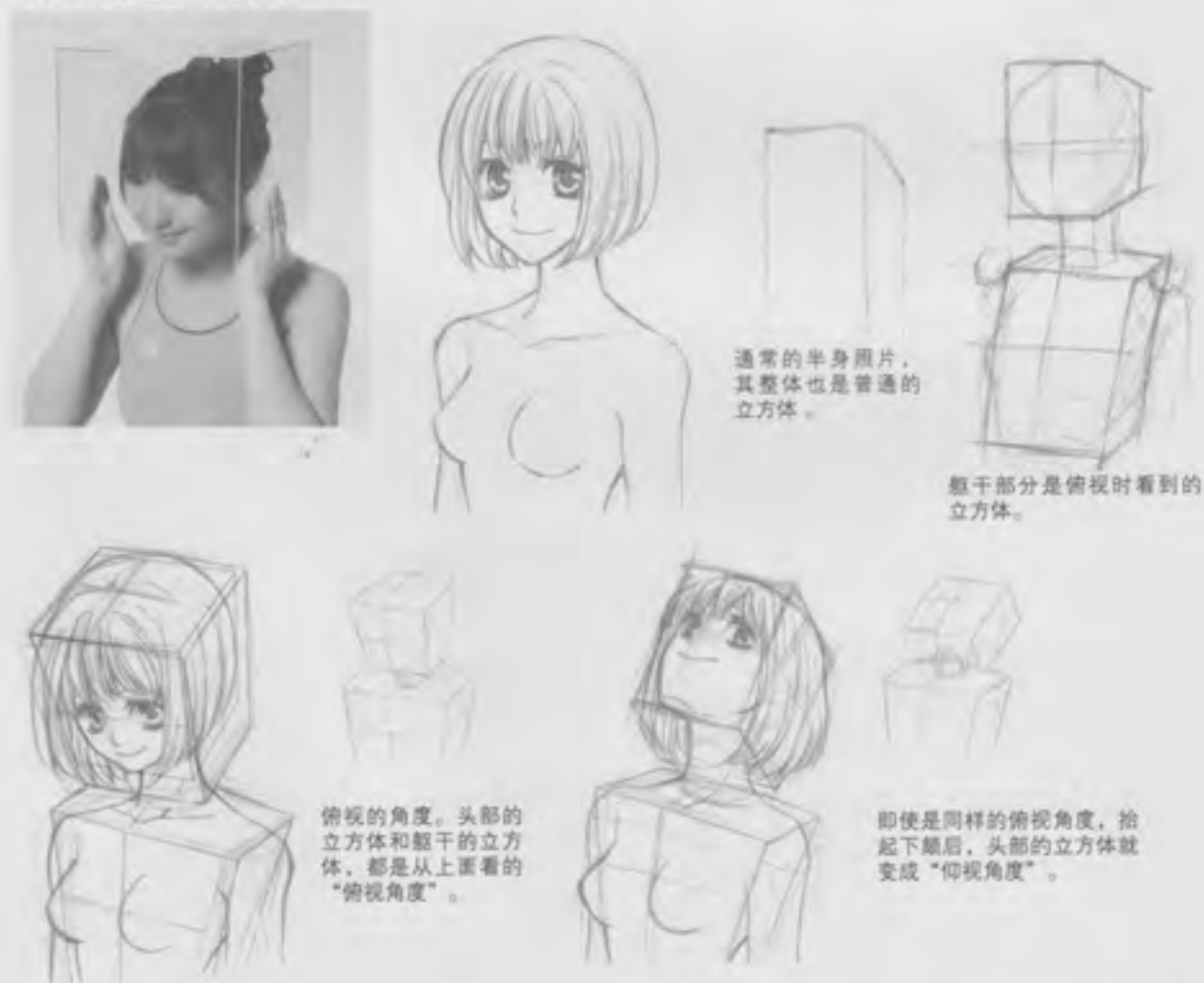
低角度
……从下面看

能看到顶面。

看不到顶面或底面。

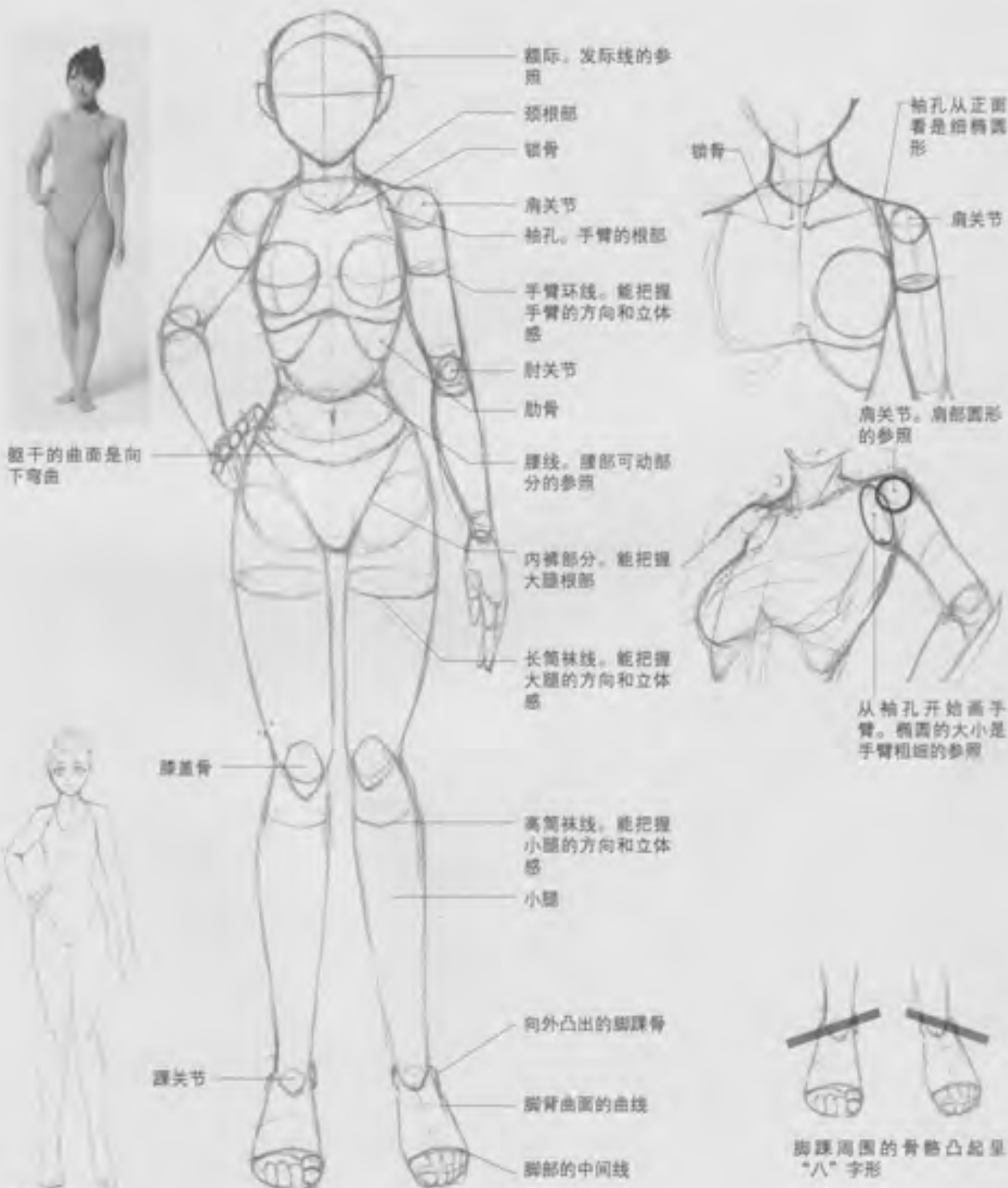
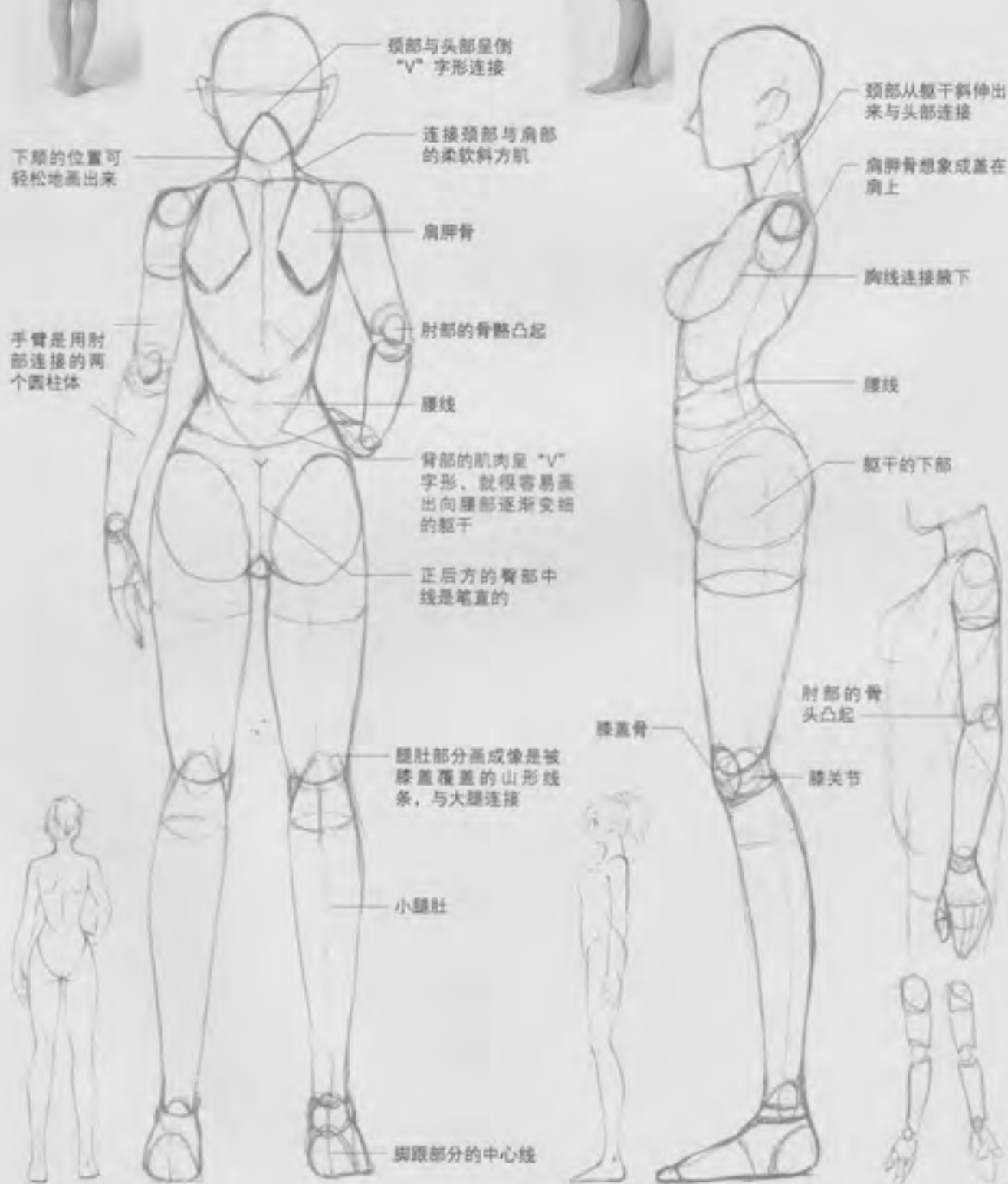
能看到底面。

## 头部（上半身）

掌握变形能力—2

# 把握人物的结构

按人物立体感和比例来绘画时，需要仔细把握立体感和关节部分，设计出自己想要的人物。理解身体的结构（各部分的形状和关节的连接），创造出自己的“人物设计”。

## ●女孩类型

颈部与头部呈倒
"V" 字形连接
下颌的位置可
轻松地画出来
连接颈部与肩部
的柔软斜方肌
肩胛骨
手臂是用肘
部连接的两
个圆柱体
肘部的骨骼凸起
腰线
臀部的肌肉呈 "V"
字形，就很容易画
出向腰部逐渐变细
的躯干
正后方的臀部中
线是笔直的
腿肚部分画成像是被
膝盖覆盖的山形线
条，与大腿连接
小腿肚
脚跟部分的中心线
颈部从躯干斜伸出
来与头部连接
肩胛骨想象成盖在
肩上
胸线连接腋下
腰线
躯干的下部
肘部的骨
头凸起
膝盖骨
膝关节

## ● 男性

整体上想象成四边形来构思、绘画。而且，要强调手足肌肉的起伏。

正面

胸部整体为四边形

肩部肌肉，与"护肩"类似

突出肘部下面的肌肉

将从腰部到臀部的线条画成直线

画绷紧的腹肌，大致为四边形

把小腿肚的肌肉画得粗一些

背面

由于后背很宽，所以肩胛骨也要画得很宽

腰部肌肉为直线

侧面

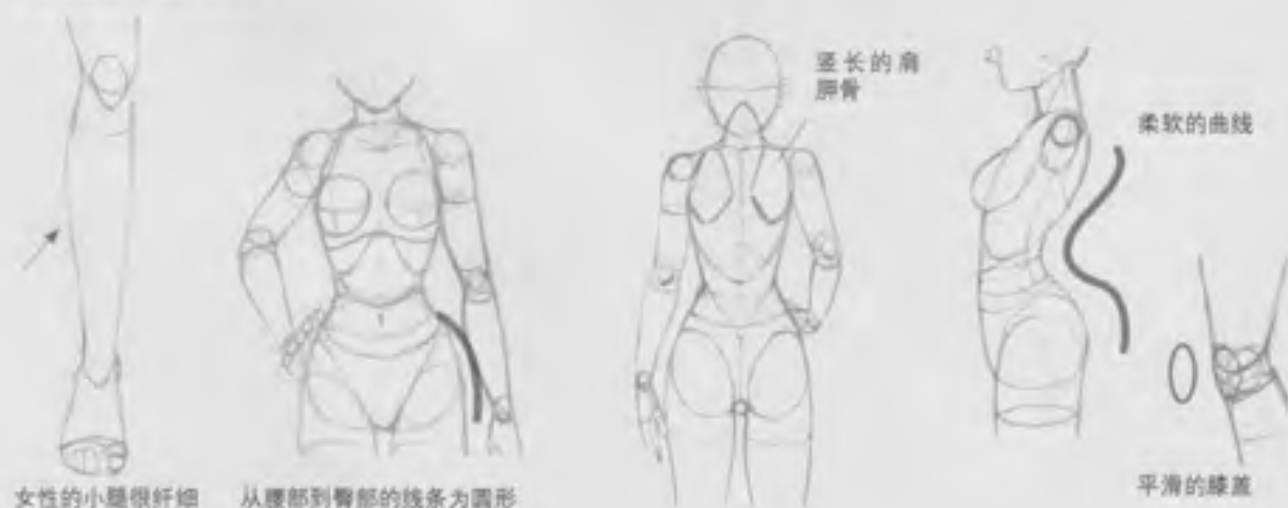
很厚实的胸脯

胸脯与腋下连接

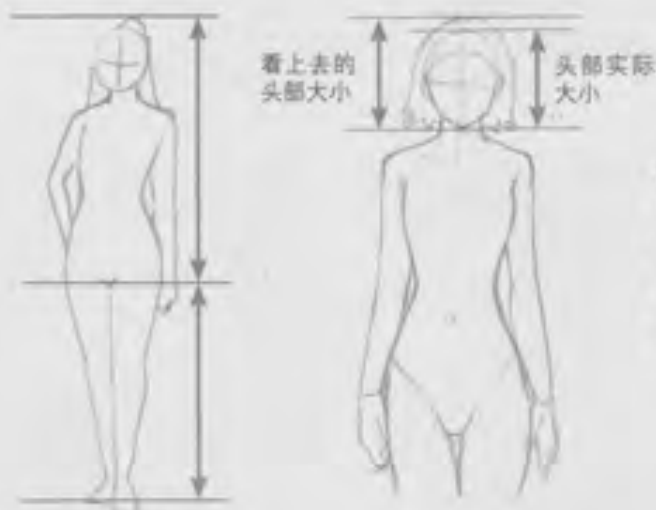
腰部肌肉为直线

膝盖骨为菱形，细致地画出来

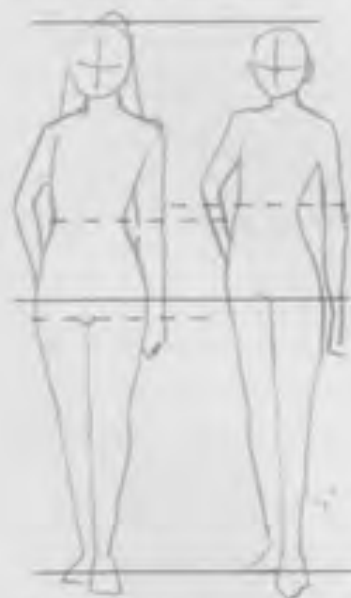
## 女性的绘画特点

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

# 设计人物的要点——修正比例

为画出理想的人物，首先要清楚地确定人物各部位的比例。
人物设计以“理想的人物比例”为基础。

## 对实际比例的分析

### 实际比例的特点

①有时头发的分量会使头部看上去很大。
②颈部会更粗、更长。
③腰部的位置不容易判断。
④肩部凹凸不平。
⑤躯干比腿部长。

## 确定理想的人物比例

实际比例　　理想的人物比例

提高大腿的位置，使腿变长。
腰部和胸部（胸点）的位置也要稍微提高。

依据头的长度，确定头部和全身的比例。
（上面的范例，身长大约是头长的8倍）
①颈部
②胸部
③腰部
④大腿
⑤膝盖
这5个位置就能清楚地标明全身各部分的比例。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

# 谈谈绘画和变形

出席者：森田和明、林晃（主持人）、久松绿（编辑）

**森田和明（Kazuaki MORITA）**

生于日本静冈县。从1996年开始作为助手跟随漫画家大野司郎先生学习漫画。之后，参加Go office漫画技法书的制作，负责绘画系列封面用图。2000年开始担任PC游戏《学院少女奇谈》的人物设计及原画制作。之后在Logistics股份公司以Team Till Dawn的名义来开展工作。2003年，负责PC游戏《夜勤病栋》的人物设计、原画工作。2004年，负责PC游戏《七濑恋》的人物设计、原画工作。2006年，担任PS2游戏《贝维克传说》的人物设计。

## 什么是变形呢?

### ●画出的物体全部是变形

主持　提起变形，一般都会联想到那些卡通人物、吃惊得眼珠都冒出来的“夸张的表情”。森田先生，您认为变形是指什么呢?

森田　所谓的变形，只不过是绘画表现手法的一种，如果追根究底，那么可以说绘画表现手法全部是变形。

主持　那么绘画物——被画的对象，全都要经过变形处理吗?

森田　是的，除写实之外全部是变形。绘画，是从眼睛通过大脑，经由手画成的，画成的那一刻，就完成了变形，这样想更容易理解。——不是吗？（笑）

久松　绘画往往被定义成观察物体。因此也有人说，观察的结果就是“观察长短比例或差异，并分别确认记在心中，有了这样的积累，即使不看也能画得不错”。

森田　是这样的。对表现手法运用自如，画成的时候也是“变形”完成的时候。

### ●为协调和强调而“变形”

主持　拜读森田先生的作品时，即使普通的面部和姿势，还是让人感觉到栩栩如生。

森田　嗯，确实是。这样的立体透视既有协调的效果，也有极具夸张的魅力。

久松　既协调，又强调的变形，是这样吧。

森田　对，是这样的。既有“形态和形态”，又有“变形加变形”。

久松　现在就有这样的感触了。森田先生的作品被变形后反而更协调，并不是形状失真。意外的是，作品形状很奇怪，有人认为“这才是变形吧”，其实并不是这样。

主持　也就是说形状失真并不是真正的“变形”。

森田　不管怎么说，如果画成了失真的的样子，或者画出某个姿态，却根本不符合人体的结构，自己会感到羞愧的。因此，从这个意义上讲，必须经过观察，边看边画。

主持　如果不是伴随着思考进行观察，那也就不能称为观察了。

森田　很对。

## 更重要的是变形设计

### ●将人物画成立体的，是为了突出背景

久松　看到森田先生的作品，很容易联想到相机的镜头效果。

主持　所谓的镜头效果，就是将透视发展到极致的“广角风格”，对吧?

久松　是的。

森田　与其说是相机的镜头，不如说是在过去的助手时代学会的技法——仰视或超广角风格。

主持　只要用心，就会画出协调的人物吧。

森田　是的。我就是下意识地假设地面上有个人物，所以其效果就可能像有意按照镜头原理画出来的那样。

主持　所谓镜头的“变形”，是要把空间变形，也反映到人物身上吗?

森田　是的。把人物画成立体的是为了突出背景。着眼点在有立体感的人物身上，形成透视。

久松　原来如此。

林晃（左）和森田和明（右）

主持　像您说的那样，在画背景时、在第一次有立体意识进行绘画时会获得漫画的绘画经验。我想，只画人物是不会意识到立体感的，到了不得不画桌子、柜子等物体的时候才会第一次意识到立体感。把握人物的面部、胸部的“起伏（凹凸）”也是如此吧?

久松　其实并没有必要把人物和背景分开考虑。在人物的绘画变形中，进行透视都是很重要的。画手时，对手的大小进行透视处理、对身体进行透视处理，再把这些合成在一起画出来就可以了。

森田　是这样的。把握好一种角度的形态与其他角度的形态进行叠加，同时了解自己擅长的绘画类型因人而异进行调整，能发现这一点是很重要的。

主持　自如的变形能力——更重要的应该是“变形设计”吧。

俯视角度的面部和躯干的形态，加上特写的手部形态。

## ●变形就是设计

主持　如果说强调的变形是一种镜头效果（透视效果），那么人物身体的自然变形是怎样的呢?

森田　自然变形就是让读者看到不可能出现的动作与姿势，这就是姿势的变形。当这个姿势难以做到又必须如此画的时候，我们就可以用到夸张变形这一技巧了!

主持　把一些常规动作进行变形处理，有什么技巧吗?

森田　最简单的方法就是观察实物。绘画时的第一参照物就是自己的身体。摆几个姿势看看关节和骨头是怎样的? 自己试一下脚向这边伸会怎样? 了解得越清楚，越能灵活地画出不可能的姿势。

久松　平时也要留心观察，这一点果然很重要啊!

森田　另外，与其勉强地画，结果画得还不协调，不如暂时搁笔，重新构思。往往由于工作和时间的制约，没有办法停笔，最后效果不尽如人意。

主持　绘画不要求绝对真实，写实是我们自己的表现世界。当然，绘画并不是适度才是好的，这种说法也有说服力。

久松　从这个意义上讲，变形也是设计。

# 致全体读者

## ●变形画法的掌握

主持　最后，针对中学生、大学生等读者群，采取怎样的练习方法比较好? 能对他们说几句吗?

森田　一开始练习画草图。首先从写生开始。然后逐渐减少线条。也可以限制画同一幅画的时间。把最初1小时画1幅，限制成10分钟、5分钟、1分钟画3幅。

久松　最初的写生，就是指练习观察吧?

森田　是的。依据看到的事物，创作自己的作品。画的时候，会逐渐理解骨骼的结构。

主持　依据素材照片的原样临摹出的形体很漂亮，但是没有透视感，也很难表现出立体感。

久松　所以，观察的时候要了解人物结构。

森田　是的。了解结构，就容易表现出立体感。

久松　“观察的目的是了解结构”，是这样吗?

森田　是这样的。观察，不要局限于实物，人物画也可以。临摹也是练习的一种方法。这样画（画法・线的使用方法）很好，会帮助记住身体的画法。在观察事物时记住身体的画法，不断练习，肯定会掌握变形的。

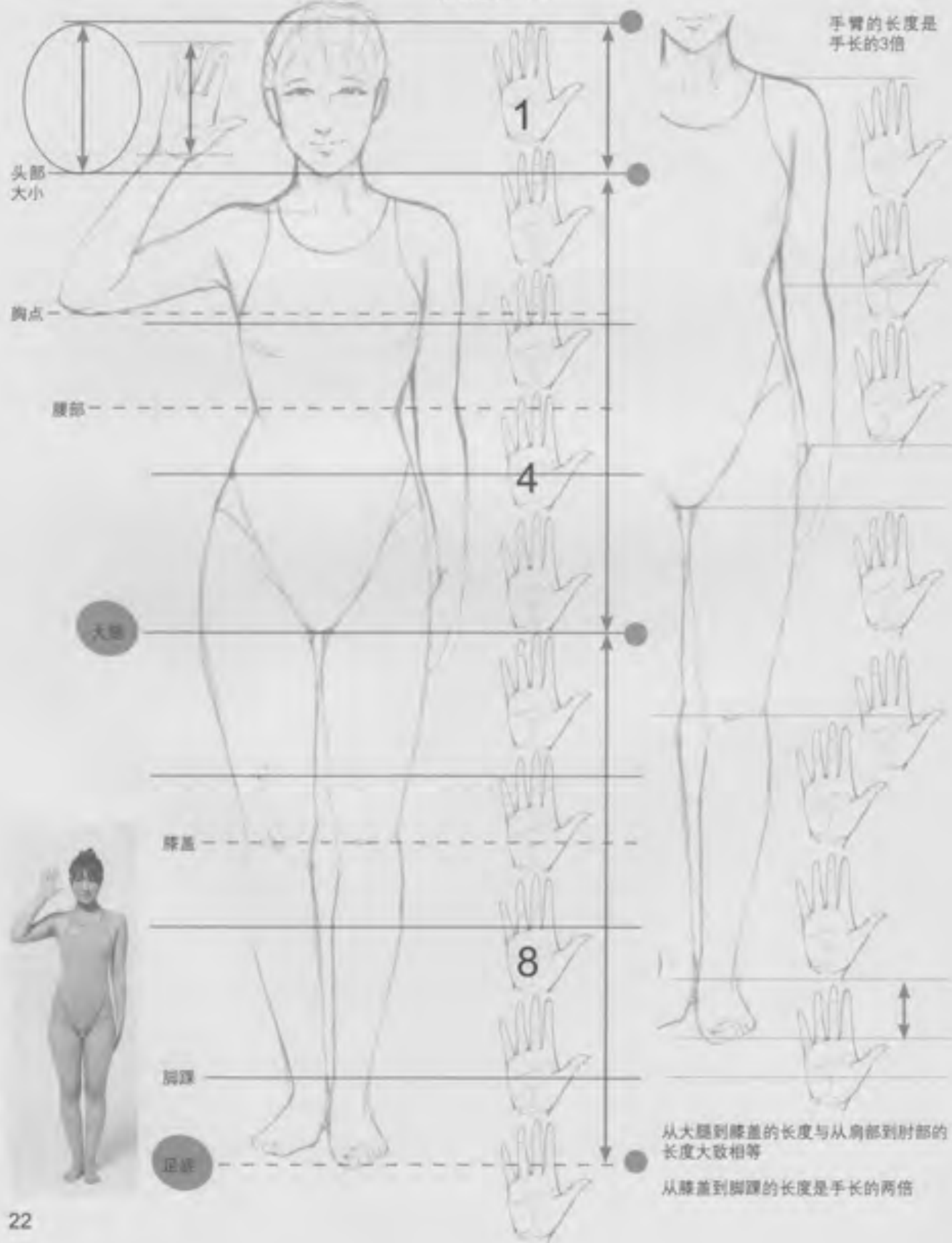
主持　今天真是太感谢您了!

# 第1章
# 掌握观察能力

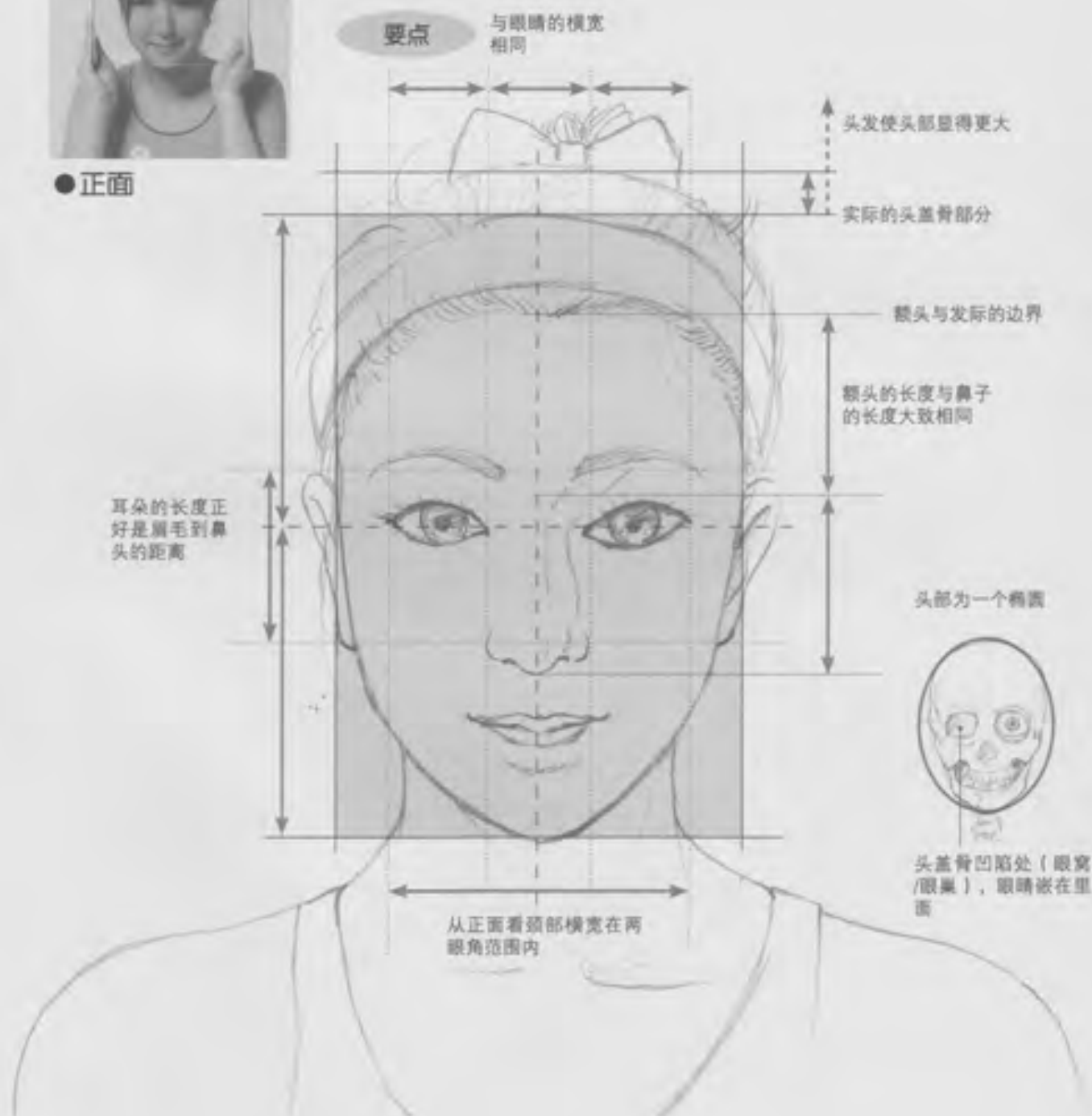
# 以手的大小为基准进行观察

## 全身和手

确定了基准长度，就可以比较、把握大小，这是观察的基本方法。以离自己最近的尺子—— “手” 的大小为基准尝试一下。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

# 观察头部 面部的凹凸与局部

面部各器官的位置和大小，可以通过与整个面部（头部）大小的比较、各器官之间的比较来整体把握。

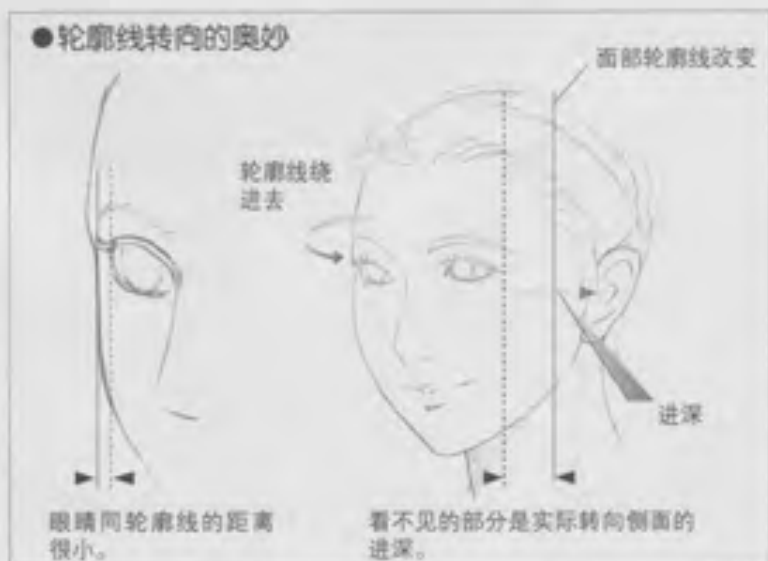
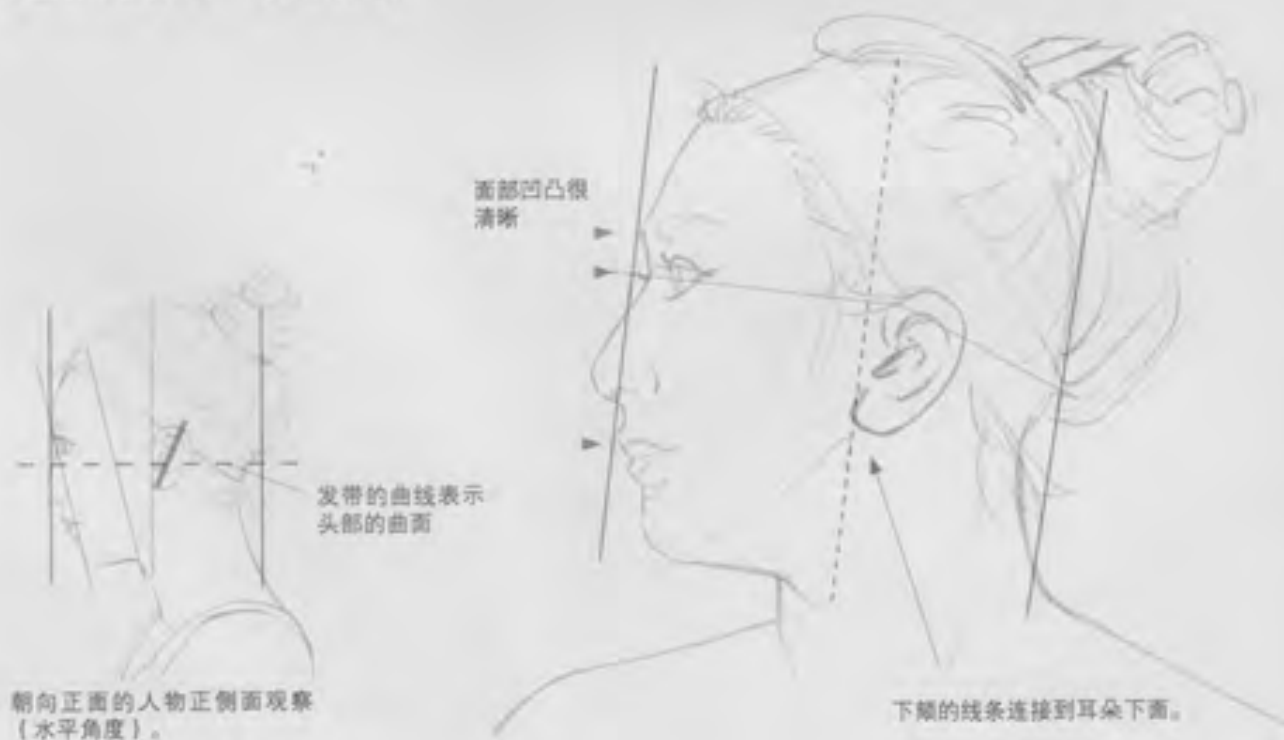
## 水平角度

●正侧面／背面
耳朵在头部的中央
线略向后
长度相同
即使朝向正面，前
额和下颏的连线也
是倾斜的
眉毛为弯弯的
曲面
从正侧面观
察，前额与中
央线的距离极
小
眼球圆形
画特写时，下
眼睑的厚度会
很清楚
耳朵在容易听到前面传来
声音的地方
后颈部的发际线为“W”
形
下嘴唇的两处
有着明显的角
度变换
下嘴唇没有涂
口红的部分

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

## ●侧转 85°

无意中从正面转向侧面，下颏会相应抬起，略微仰头。

## ●面部转向 90°（正侧面）

朝向正面的人物正侧面观察（水平角度）。

## 仰视角度

脸部的面积变得更多。眼睛形状发生变化。
可以看到鼻子的下面和下颚的下面。眉毛成为急剧的曲线。
后脑部的弧形
下颚尖端
面部轮廓的线条，在下颚尖端的下面
颈部呈舒展的"S"形
与水平角度比较
下颚尖端
耳朵的位置
耳朵在能看得到的眼睛和嘴的下面
面部各器官在舒展的曲面上
引入喉部线条，更容易把握下颚下部和头部的立体感
变宽
变窄
下颚尖端

下嘴唇（涂口红的部分）

下嘴唇（不涂口红的部分）

下颌尖端

耳朵边缘没有头发

下颌线条

喉部的线条和下颌的线条不连接，从而产生立体感

喉部线条

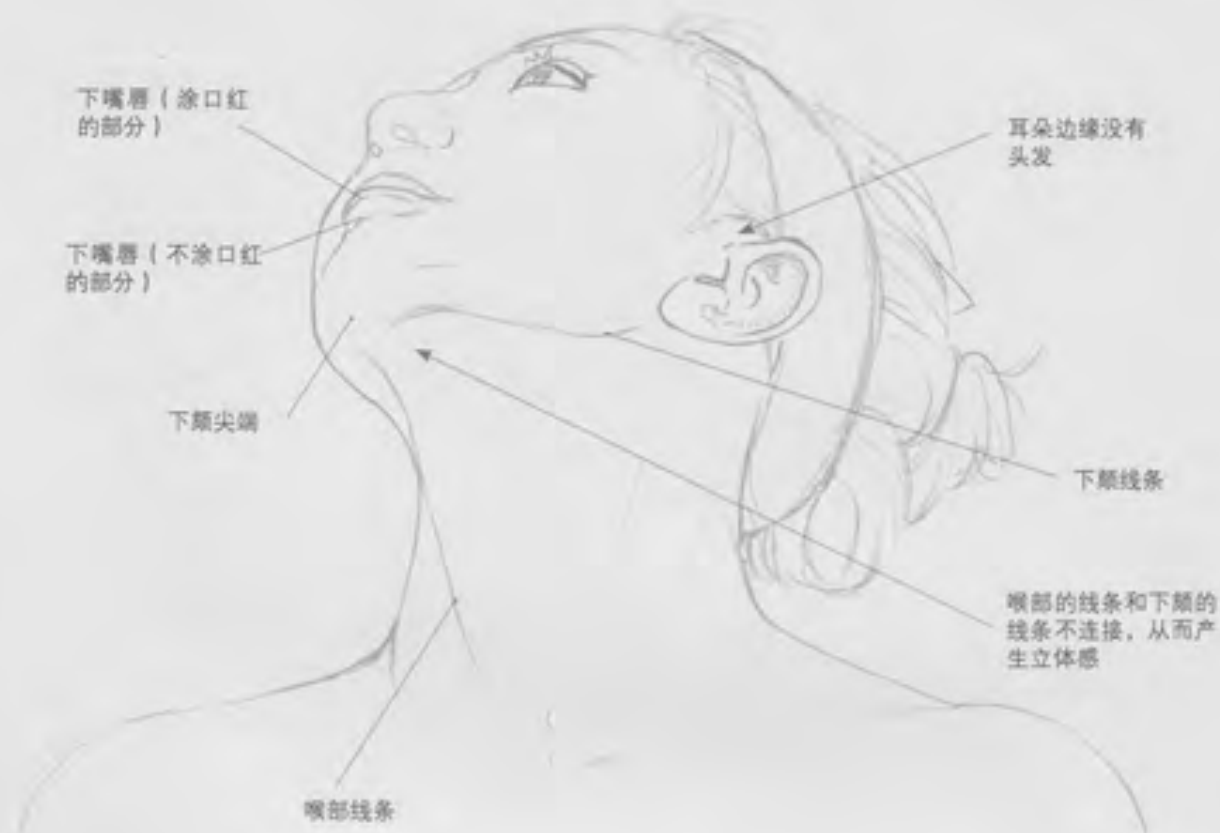
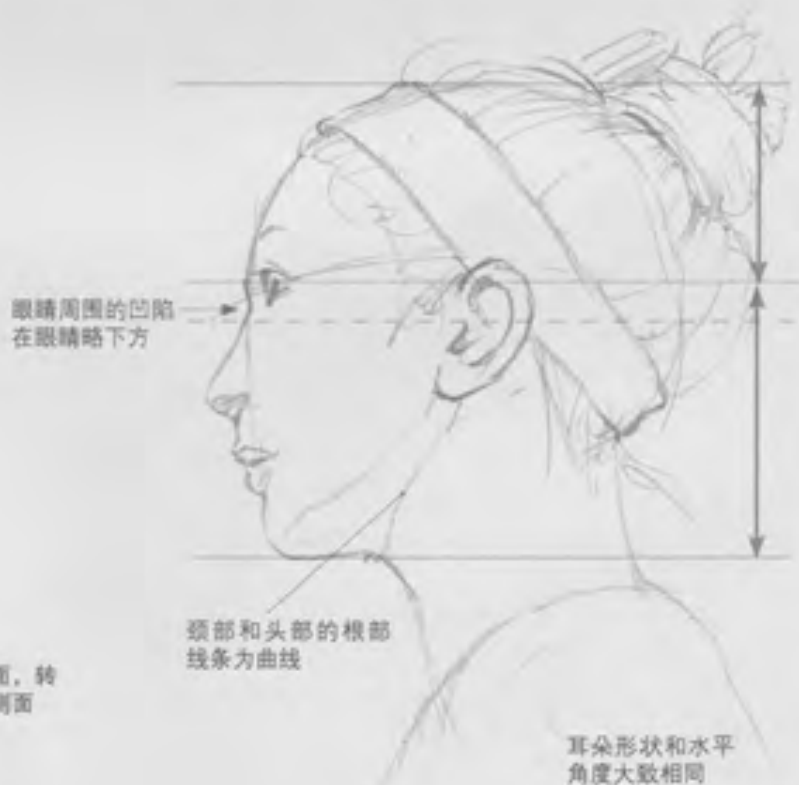
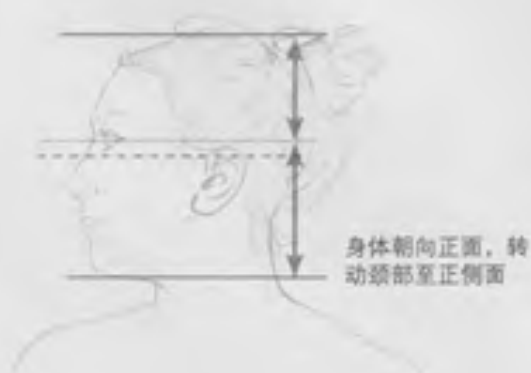
●正常站立的人物，从横向或略下方观察

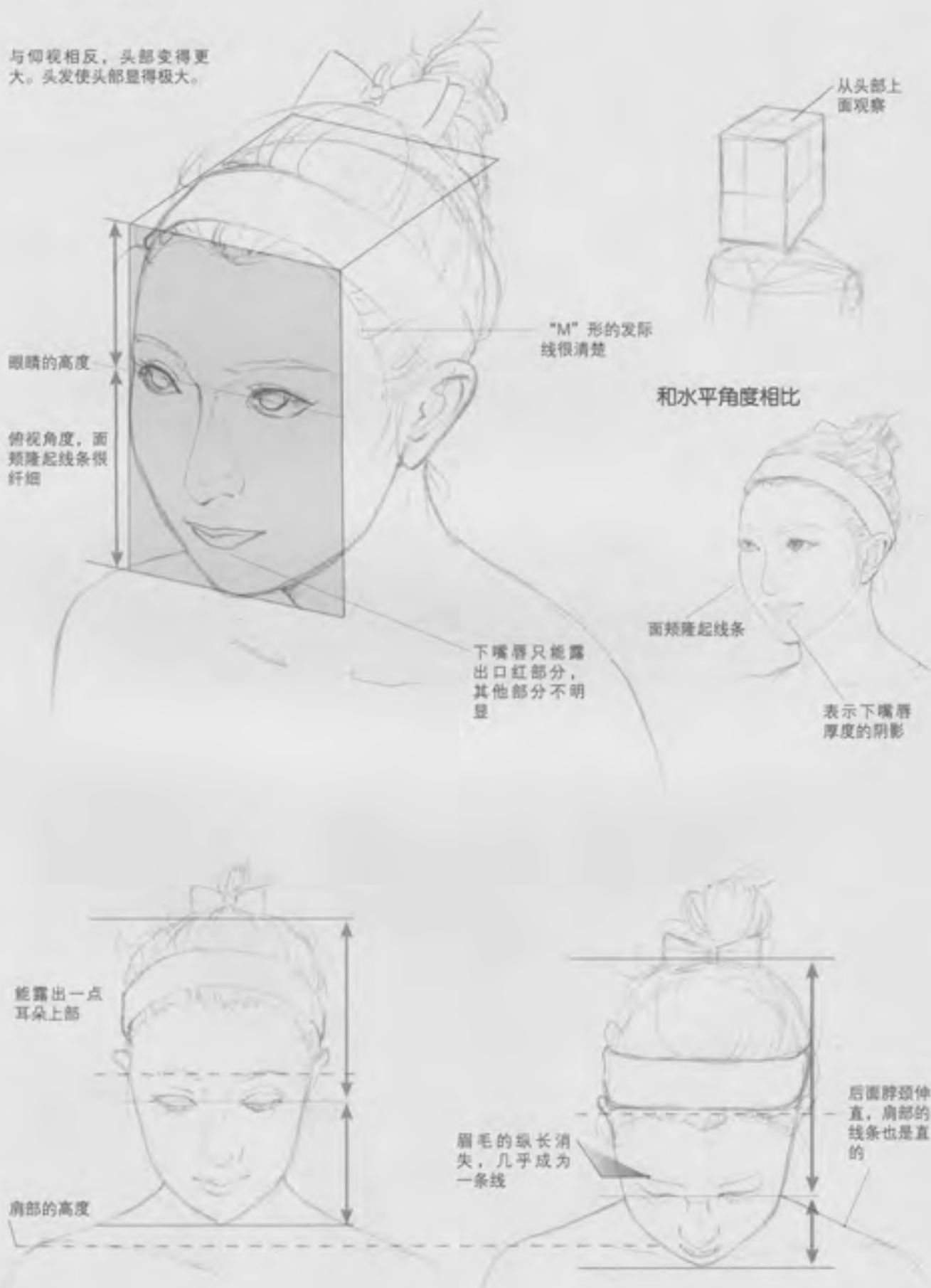
正常站立的人物，从侧面（水平角度）观察

眼睛周围的凹陷在眼睛略下方

身体朝向正面，转动颈部至正侧面

颈部和头部的根部线条为曲线

耳朵形状和水平角度大致相同

## 俯视角度

与仰视相反，头部变得更大。头发使头部显得极大。

耳朵的纵长
变短
嘴唇的厚度非常
细小，为向下弯
曲的曲线
反映眼球曲面的
曲线
上嘴唇呈舒展的
"V" 字形
耳朵的上面
有一定的厚
度
稍微把脸转过
去的状态
上嘴唇的厚度几
乎消失

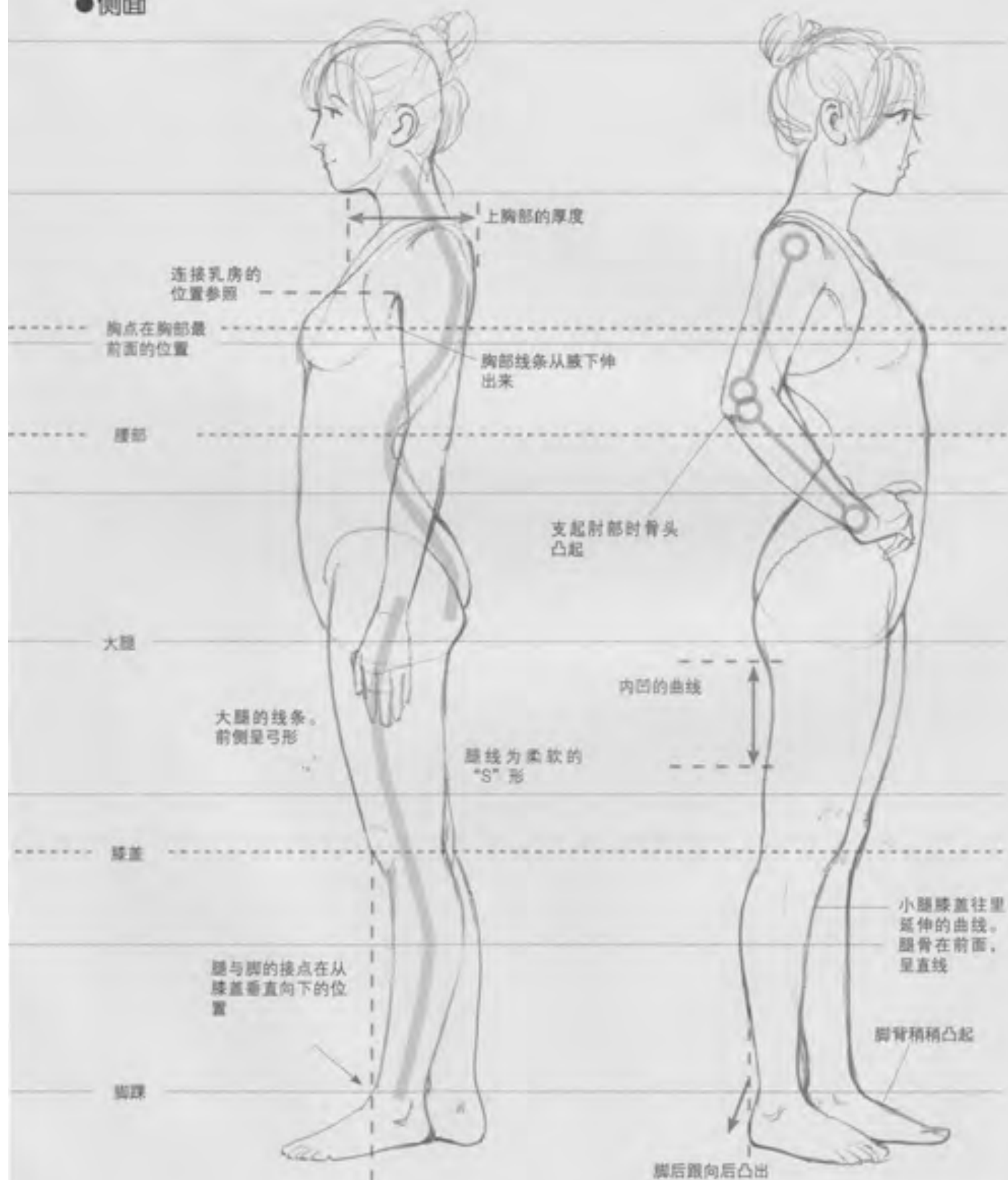
# 观察全身

以头部大小为基准确定身体的比例（腰的位置、大腿的位置等），依据观察角度的不同，身体会产生不同的形状变化和轮廓特征。

## 通常的角度

● 正面　　● 背面

●侧面

上胸部的厚度
连接乳房的
位置参照
胸点在胸部最
前面的位置
胸部线条从腋下伸
出来
腰部
支起肘部时骨头
凸起
大腿
内凹的曲线
大腿的线条，
前侧呈弓形
腿线为柔软的
"S"形
膝盖
小腿膝盖往里
延伸的曲线。
腿骨在前面，
呈直线
腿与脚的接点在从
膝盖垂直向下的位
置
脚背稍稍凸起
脚踝
脚后跟向后凸出

## 俯视角度

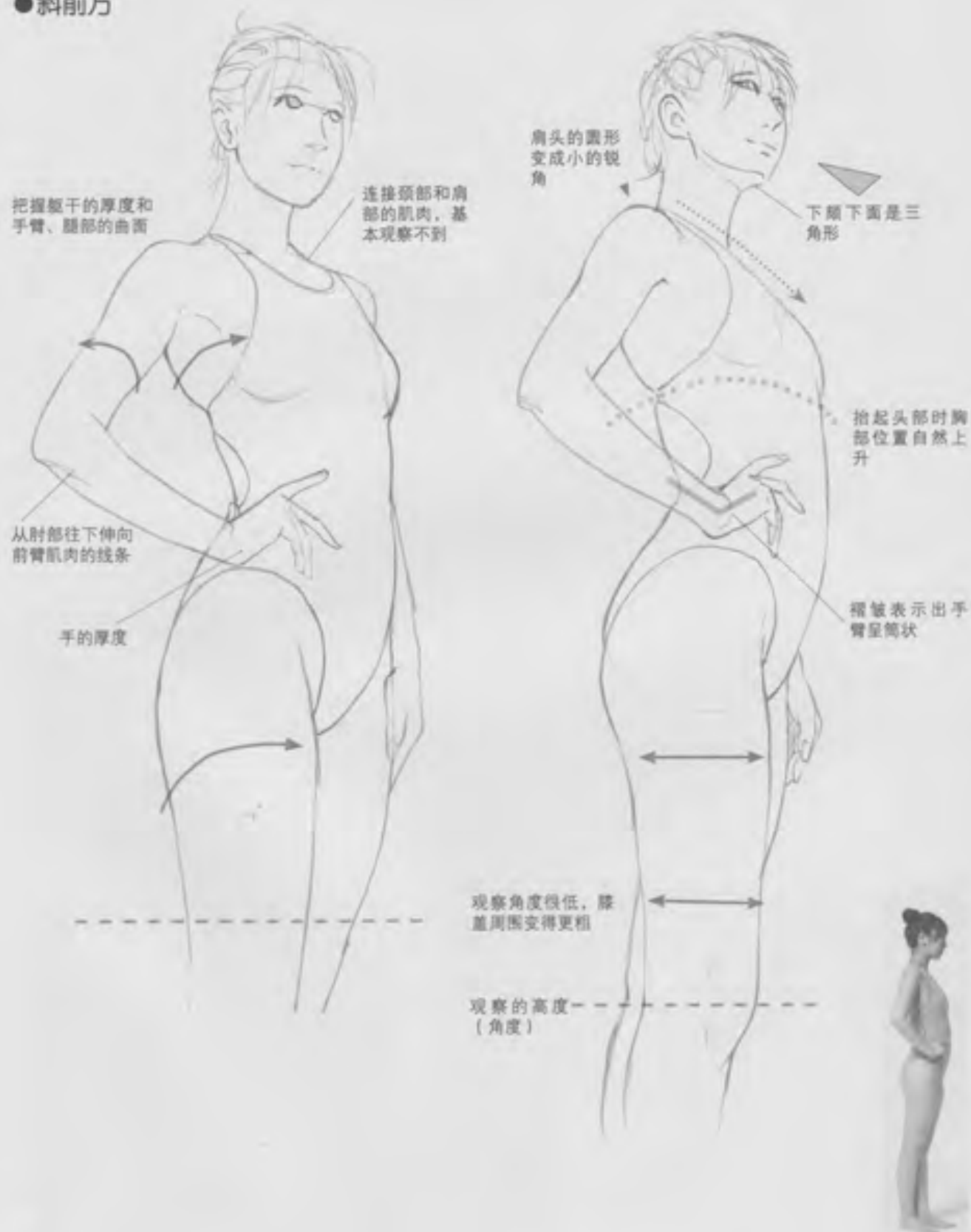
◇腿部变短。
◇从上面往下看，以颈部的粗细来把握躯干的厚度。
◇注意和地面垂直站立的“脚部”。

参考：通常使用的角度

◇头部越大，脚部就越小。

## ●侧背面

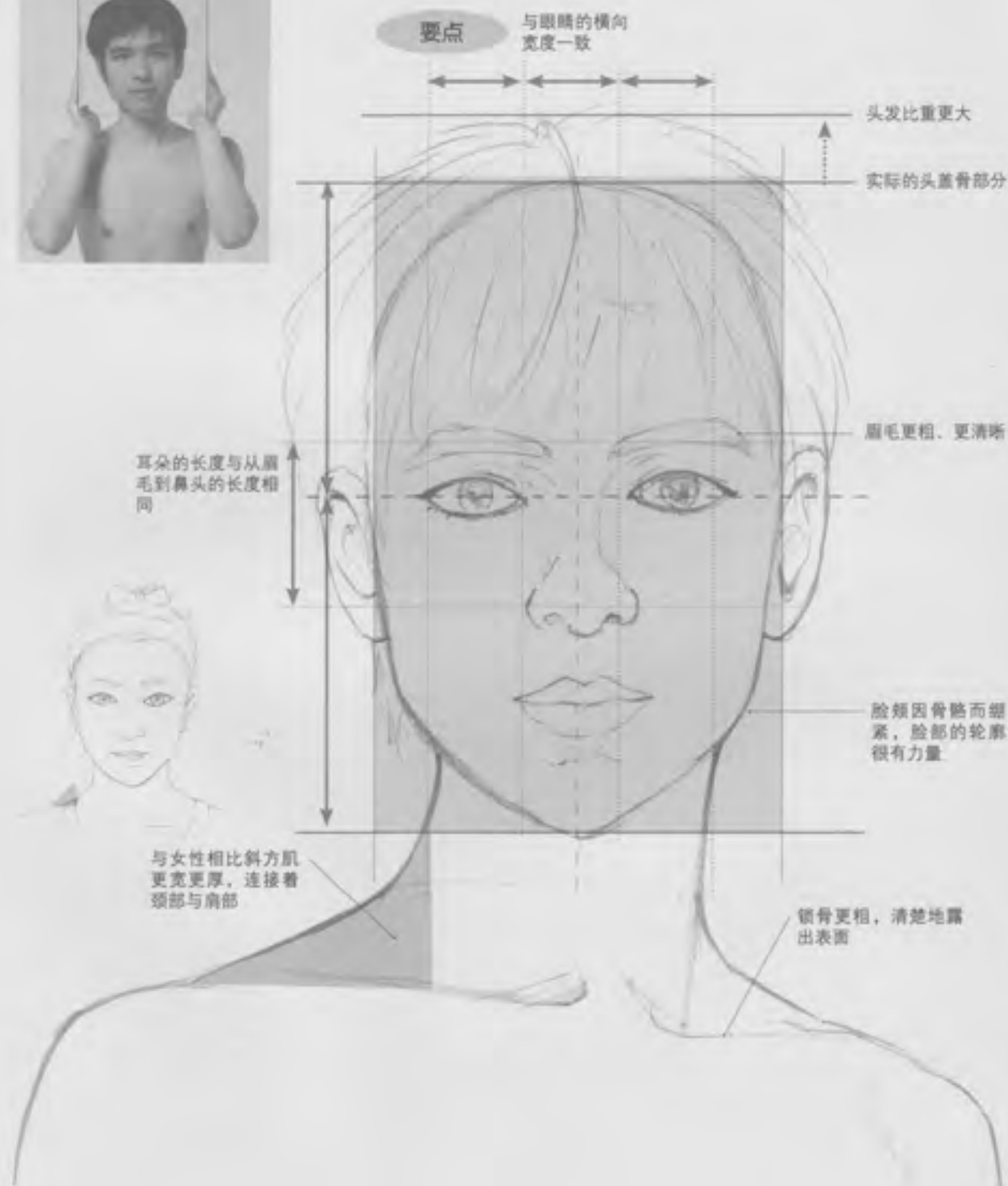
## 仰视角度

◇强调躯干的厚度，产生压迫感。
◇下颏下面和肘部凸出的阴影很明显，突出了立体感。

●斜后方
左右的斜方肌清楚地画出来，从而使颈部能被看到
斜方肌画成"山"字形
只能看到一侧斜方肌的线条
下颏和肩部变得更近，从更下方观察，下颏会被肩部遮住
大腿的后部画得稍微细一些
臀部的褶皱为舒展的曲线
大腿用椭圆来把握，画出轮廓
把自己想象成精灵一样大小来仰视，就更容易把握了。

# 男性　通过与女性的比较来观察把握

## 观察面部

面部比例和女性的面部比例相同。骨骼的粗细不同，面部与身体的轮廓很分明、有男子气。

### 正面

横向
额头是圆形的，眼睛
周围轮廓是柔软的
用直线画出锐
角形的额头
眉弓处的起伏
很分明
下颊的骨骼很结
实，连接到耳朵
下面的线条很粗
从正面看时颈部粗细差不多，但
是从侧面看，男性的颈部要厚一
些。这是由于躯干厚度不同所决
定的（男性的胸部更厚一些）。
从颈部到后背
的线条延伸到
后面
喉结稍稍突起
侧面
男性
女性
与耳朵相连的下颊根部的区别
下颊的骨骼为四边
形的轮廓
颈部肌肉
斜方肌
喉结凸起
女性下颊线
条很细

## 观察身体

即使没有成人，男孩身体的肌肉感和骨头的厚实也很明显。颈部、肩部、胸部、腹部、膝盖、肘部等都有阴影。

肩胛骨周围的肌
肉很结实
躯干与肩的根部
落差很大，形成
阴影
轻轻地抬起肘
部时，会露出
胸骨
臀部线条不如女
性的圆润
肘部抬起时肩线（连接
两肩的线条）是斜的
肌肉的高度差
肋骨的下部
肩部肌肉在肘
部抬起时呈三
角形
强调跟腱
踝关节很大，给人以
清楚、坚硬的感觉

# 不同年龄段人物的表现手法

## 面部的观察和绘画的区别

年龄的表现手法并不仅仅是通过“画出皱纹”。随着年龄的增长，人的眼睛越来越小，面部略微变长。

眼睛形状和发型（特别是前额头发的多少分配和走向）相同时，看起来会是同一个人。

儿童为圆脸。比起成人，脸比较短。

青年人比儿童的眼睛小，脸更长。注意下眼睑到嘴的距离比小孩更长。

中年人略微是圆脸，但眼睛大小仅仅是青年的1/2。眼角、鼻子、嘴角都有短皱纹。

老年人眼睛变得更小。而且，因为皮肤松弛、皱纹增加，面部整体也变长了。能看出来面部整体在下垂。

### 观察面部的变化（眼睛·面部长度·皱纹）

随着年龄的增长，眼睛变小，从眼睛到下颊的距离越来越大，变成长脸。

### 青年和中年的区别

# 儿童、成人、老人

## 以最初描绘的人物为基准

儿童和成年人、老年人，依据最初描绘的眼睛和头发的形状来画。

青年人基本上是椭圆形

儿童基本上是圆形

头发变得更薄更少

中年以上是椭圆和梯形的组合图形。

颧骨和下颌等部位有棱角

老年人的面部轮廓突出了中年后的面部起伏

颈部变细

## 女性的年龄变化也一样

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

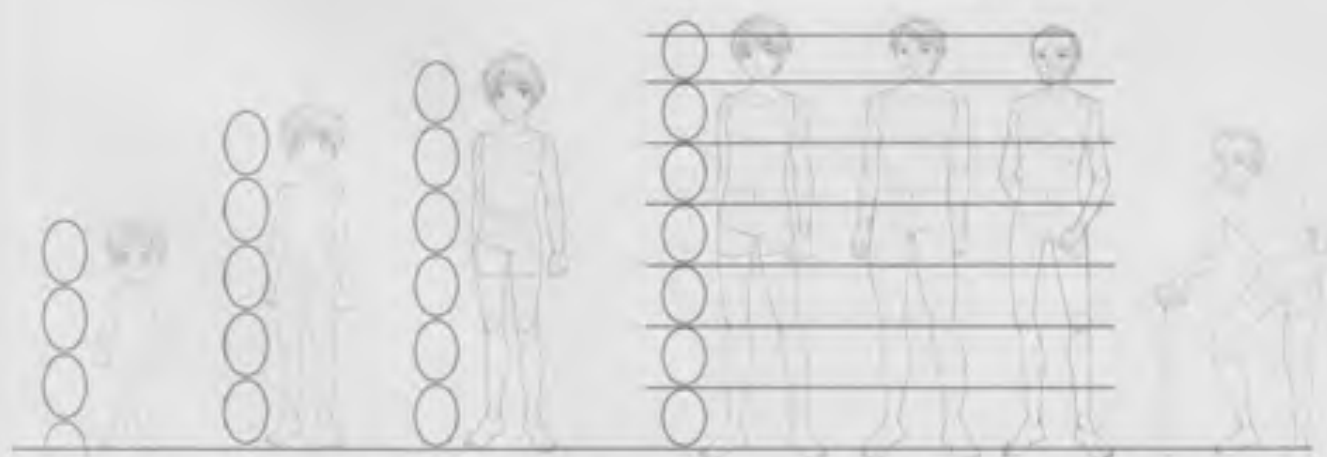
## 不同年龄段全身比例和表现手法

把握头部长度。头部长度为20~25cm。

儿童：5~7岁
●关节不明显。手臂和腿部的肌肉张弛很小，呈棒状。与肩相比，头很大。

少年：9~12岁
●轻微的关节褶皱。肩宽与面部横宽大致相等。

中学生：13~16岁
●肘部、手腕和膝盖等处的关节很明显。肩部变得更宽。

高中生/青年：16~20几岁
●肘部和膝盖的关节很清晰，肩部与颈部变得结实。手腕和脚踝细紧，肌肉起伏形成了手臂和腿部的线条。

儿童：5~7岁
身体为3.5倍头长

少年：9~12岁
身体为5倍头长

中学生：13~16岁
身体为6倍头长

青年/成人身体为7倍头长

中年人：30岁以上
肌肉连接着脂肪，手臂、腿部、腰围等都会变粗。肩部更宽，颈部更粗、更短。

老年人：70岁以上
脂肪和肌肉下陷，关节更突出。手臂和腿部变得更细。

使用拐杖、腰部弯曲的状态。

## 不同年龄的成人姿势的变化

## ●体态姿势的不同

青年人：直线的姿势。洋溢着青春和活力。

中年人："S"形的舒缓曲线姿势。给人优雅的感觉。

老年人：圆形画出前倾的姿势。给人宁静、稳定的氛围。

## ●身材比例的不同

通过改变腰部和大腿的位置，塑造不同比例的人物。

## 第2章

# 人物的绘画表现

仔细地观察和描绘是设计的基础。活用这种设计能力进行人物创作吧。

# 画面部

画面部时，把头部画成椭圆形，并在眉心处画出竖线和横线的"十"字交叉线，这就是所谓的"圆和叉"。

## 画出脸形

### 脸形 = 圆 + 叉

**横向中心线**
（上下的中心线）
眼睛的位置。也是标明头部（头盖骨）上下的中心线。是画眼部、耳部时的参照。

**纵向中心线**
（左右的中心线）
将面部平均分成左右两部分的中心线。是画前额、鼻、嘴、下颌等在面部纵向排列部位的参照。

不论面部的大小，"圆和叉"都不变。

## 交叉线

用圆和叉可以表示面部的朝向和角度。

即使朝向正面，只要纵向的中心线有所倾斜，面部就会倾斜。

仰视角度，横向中心线是明显向上弯曲的曲线

"圆和叉"也可以称为"圆十字"，角度不同，表现为不同方向倾斜的曲线。"叉"可以说是表现"面部立体感"的前提。

## 面部绘画步骤

①

①把用细线条画出最初的脸形。粗略把握脸部大小，用叉把握脸部的朝向。

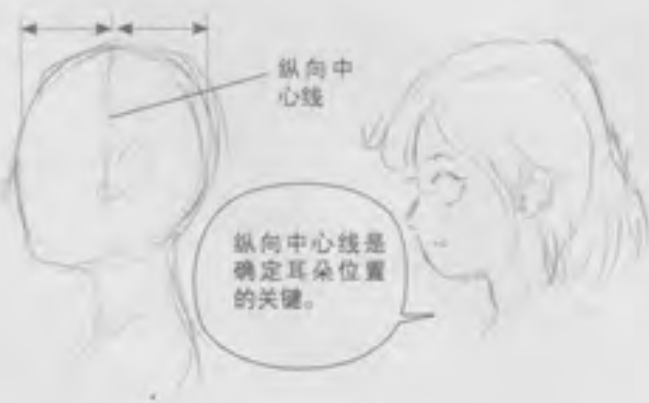
②结合脸形的大概轮廓，逐渐确定脸形、颈部和耳朵的位置。

画圆和叉的时候，依据头顶、侧面和下颚尖端画出圆

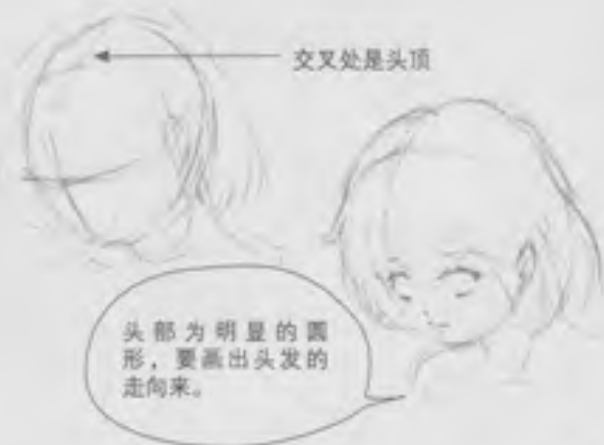
③把从颈部到肩部或躯干的连接也粗略地画出来，不断调整与头部的比例，最终确定位置。

④参照交叉线画出眉毛、眼睛和鼻子等面部器官。

### ●侧面和俯视角度的“叉”

从侧面观察面部的时候，也画出圆和叉。这时纵向中心线并不在面部中心，而在“头部侧面”的中心线。

从头部上方观察的时候，面部和头顶都要画出叉来确定比例。

# 最佳头部比例的表现

## 正面

有魅力的人物面部比例，是以观察为基础、通过变形得到的。以眼睛的大小为基准，可以确定鼻子和嘴、耳朵的位置和大小。

### 男孩

眼睛与眼睛的距离

头发比重

头部的长度

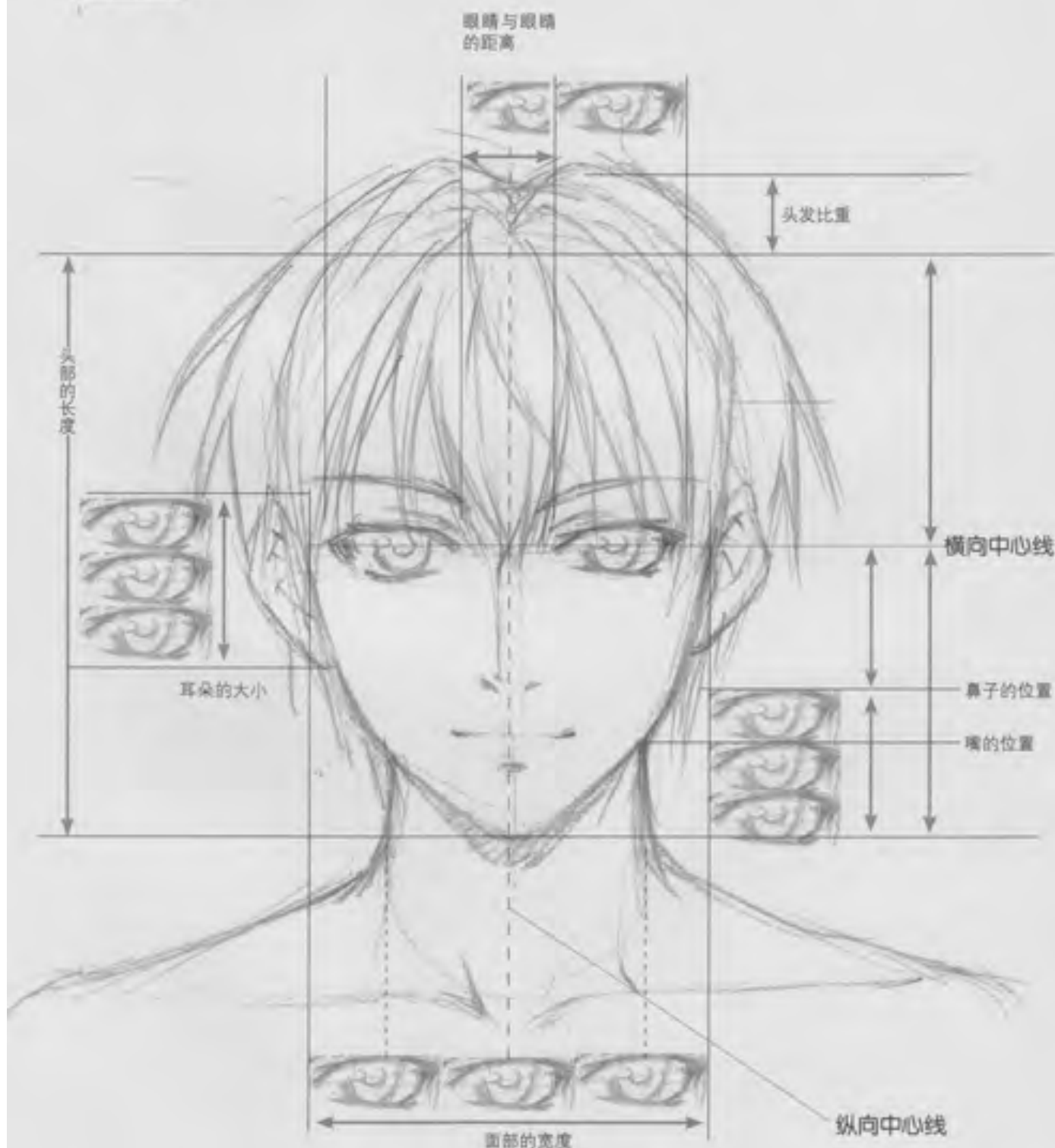
横向中心线

耳朵的大小

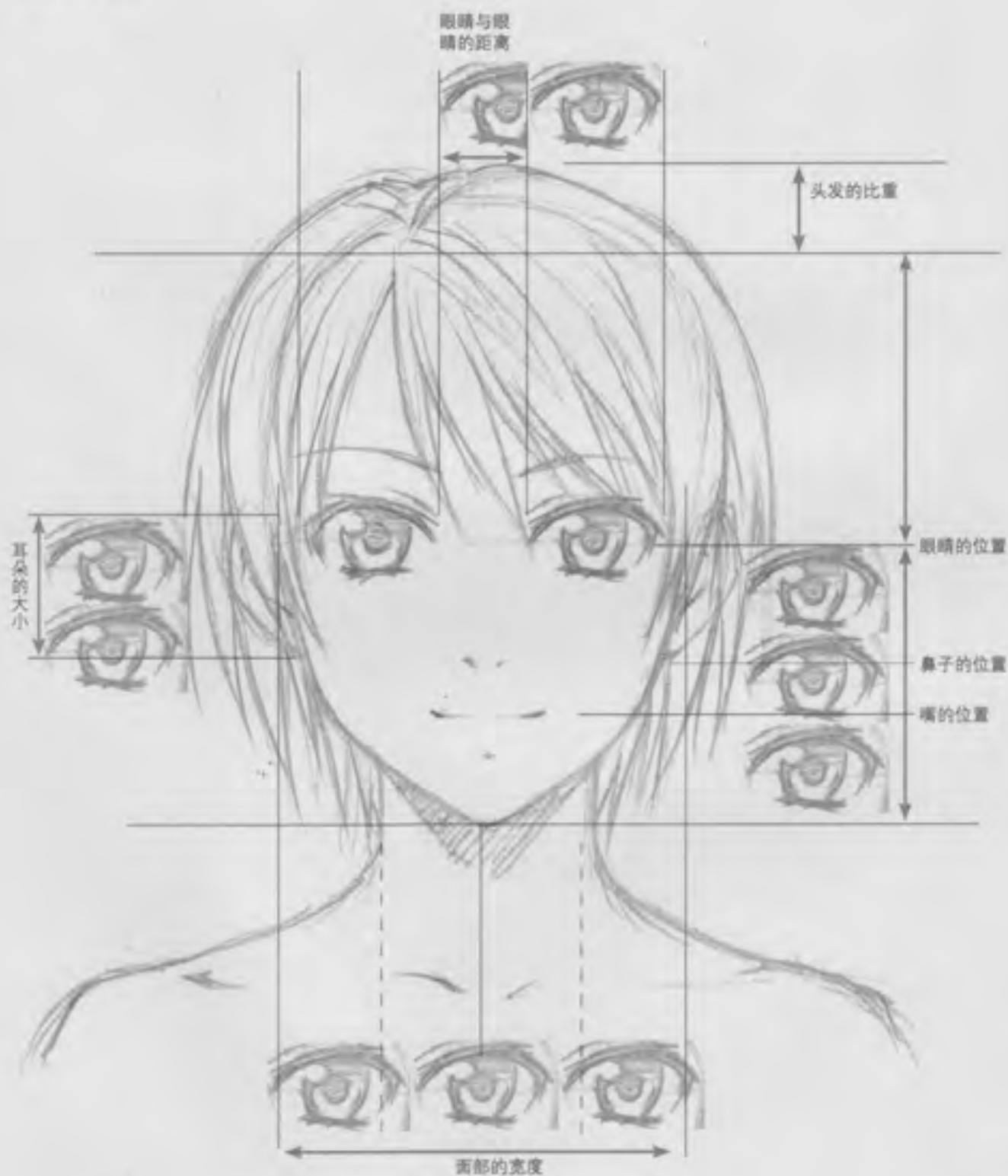
鼻子的位置

嘴的位置

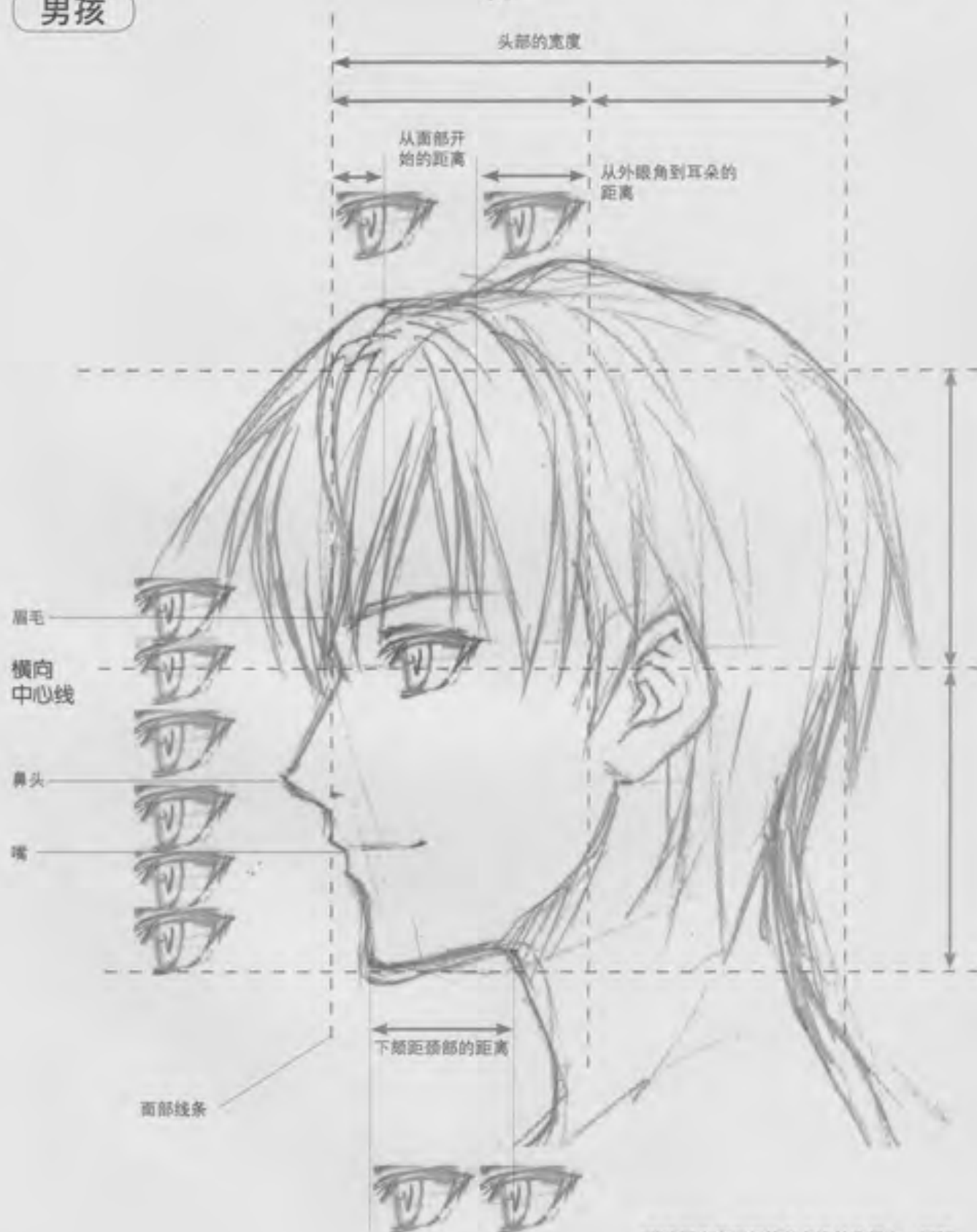
纵向中心线

面部的宽度

## ◇男孩和女孩之间的差异对比

以描绘对象为基准，将眼睛、眉毛、耳朵、鼻子、颈部、肩部等部位“或大或小”、“或粗或细”地细致、认真地画出来。男孩的鼻梁、耳朵也比女孩的大，一定要注意与女孩各器官的差异。

### 女孩

## 正侧面

### 男孩

侧面脸部的眼睛比实际看上去的小，一点也不突出。尝试把握变形后的眼睛与其他部分的位置关系。

眼睛画在离面部线条多远的位置上、下颚距颈部的距离是多少都是由眼睛的大小决定的。

## 女孩

与男孩相比，女孩面部线条以单纯的曲线为主。颈部粗细大约是男孩的1/2。

## 斜侧面

### 男孩

把握正面和侧面。以面部中心线为参照，画出眼睛、鼻子等面部器官。

正面　侧面

眼睛凹陷处画得小一些

横向中心线
是眼睛、耳朵位置的参照

纵向中心线
是鼻子、下颌位置的参照。朝向侧面为舒展的曲线

面部朝向正面时，眼睛的描绘很重要

面部朝向侧面时，侧脸的描绘很重要

## 女孩

与画男孩时的要点相同

正面和侧面。以这样的发型和眼角为基础，画出侧面的朝向。

侧面的失败例子。眼角和发型与正面面部不同，绘画失真。

# 五官的表现

掌握以变形为基础的基本形态画法。

是使人物印象深刻的重要部分。

## 眼睛

眼神·凝视着读者的眼睛，是联系人物和读者的关键因素。

### ●眼睛的结构和各部分的名称

### ●眼睛的本体是“眼球”

眼球的大部分被眼睑包着。表面上能看到的眼球只是眼睛的一部分。

眼睛的凸起（晶状体部分）

晶状体与黑眼球部分是分离的。

黑眼球部分

黑眼球部分，上面覆盖着晶状体。

将眼球画成圆形的角度

眼球的圆形，通过将眼睑的线条画成曲线来表现。

仰视

能看到眼睑的厚度

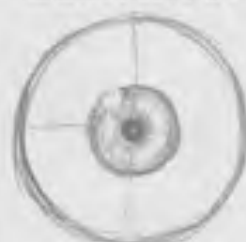
上眼睑画成大的曲线。

俯视

下眼睑画成大的曲线。

瞳孔的形状未必是正圆形。

目光朝某个方向的时候，瞳孔也正对着那个方向。

随着眼球的转动，瞳孔的形状也发生变化。

从正面看的眼球。瞳孔是正圆形。

从正侧面看的眼球。瞳孔变成细长的椭圆形。

向侧面转动的时候（朝向侧面的人物，目光朝向另一个方向的时候），瞳孔呈竖椭圆形。

向上下方向转动的时候（仰视或俯视时），瞳孔呈横椭圆形。

## ●瞳孔的类型

### 改变大小

减少或增加白眼球部分会给人以不同的印象。

通常类型。瞳孔左右有白眼球部分。适用于普通人物或有亲和力的人物。

三白眼类型。瞳孔下面有白眼球部分。给人以冷酷、强硬的印象。

小瞳孔（突出的三白眼）类型。白眼球部分比较多。多用于青年到中年的男性人物。

### 各种画法（表现）

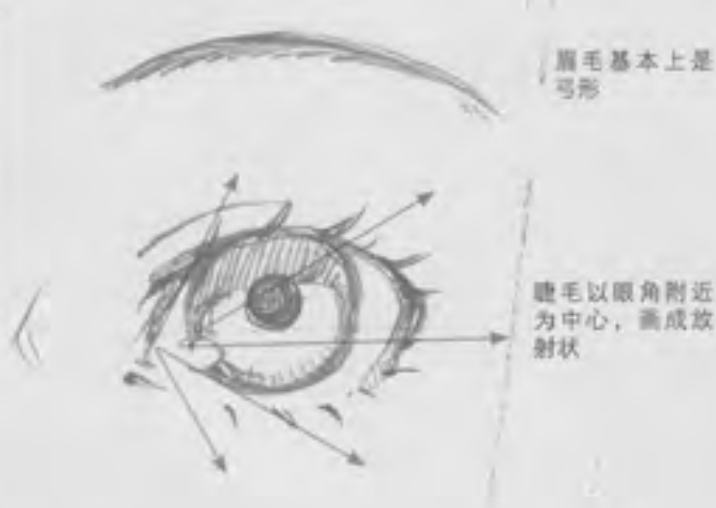
画出光和黑眼球的通常类型。

涂黑的黑眼球类型。

只画轮廓的白眼球类型。

## 眉毛和睫毛

眉毛和睫毛是实物，在化妆后或增长后，对于绘画几乎没有区别。

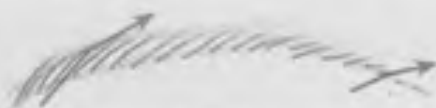
眉毛塑造表情，睫毛增添眼睛的感染力。

眉毛基本上是弓形

睫毛以眼角附近为中心，画成放射状

## 眉毛

### 所在位置

### 绘画步骤

①画出形状。如果眉毛是白色的，或者眉毛不明显时，这样绘制就完成了。

②在空白中填满短曲线。越往眼角曲线越短，像摔倒的样子。

③想让眉根处颜色深的时候，角度稍微倾斜画成向上的斜线。

### 眉毛是表现表情和人物的重要因素

长眉毛。适用于成熟、高雅的人物。

短眉毛。在塑造年轻的人物或与平时不同的人物时，会有很好的效果。

没有眉毛。给人没有表情、可怕的印象。

黑色的粗眉毛。可突出表情。

没有实际形状。有困惑等表情时，能很好地表现出来。

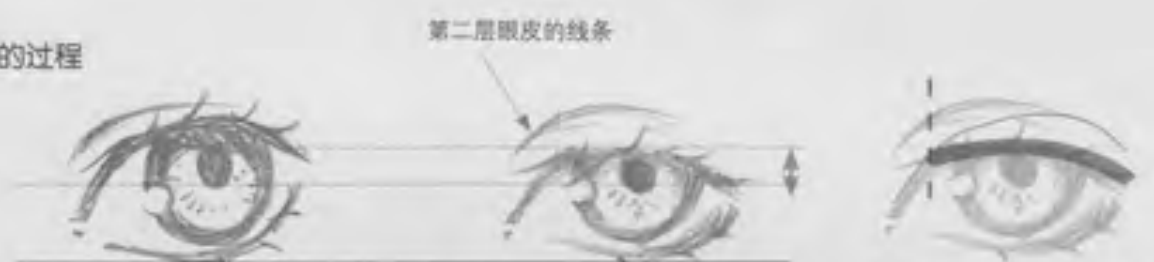
## 睫毛

### 绘画步骤

①画出眼睛的形状。眼睑两端不紧紧贴在一起时，要注意画出内眼角和外眼角的位置。

②将眼睑的轮廓描粗。把下眼睑清晰地画出来，就会给人强烈的印象。

③画上睫毛。

### 闭眼的过程

①基本形状。正常的睁眼状态。

②眼睑稍稍下垂。画第二层眼皮时与上眼睑拉开距离，就产生了眼睑被盖着的感觉。

用舒展的曲线画出外眼角下垂的样子。

③微闭着眼的状态，被称为"眼睛半张"。上眼睑几乎是直线，下眼睑也稍微偏上。

④闭眼。下眼睑弯曲为曲线。加上上眼睑的睫毛，睫毛变得更粗、根数也更多——要强调这一点。

### 具有代表性的3种类型

无修饰的类型。上下眼睑都有点黑。

稍做修饰的睫毛类型。上下眼睑睫毛更厚，各增加2~3根。

眼睛水汪汪的类型。上下眼睑的睫毛都画得很清晰。

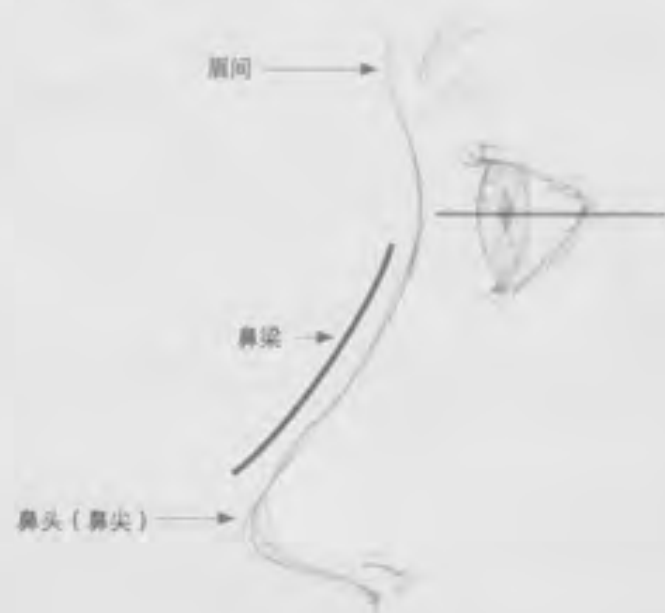
# 鼻子

形状越简略越适用于可爱型人物的器官。

接近实际的鼻子可以当作"丘陵"或"山"来把握。

眉间

鼻梁

鼻头（鼻尖）

## ●立体把握鼻子的形状

### 用线条描绘出鼻子

俯视时看不到鼻子的下部。

漫画里常出现的"く"形的鼻子，是以立体的边线（脊线）为基础的。

按照三维多边形的原理把握的面部。

## ●按照写实风格变形的鼻子

鼻子向下的类型

只有鼻子下端，画成箭头形状。

看得到鼻孔的类型

鼻孔画得很小。

## ●按照漫画风格变形的鼻子

基本形，看得到鼻孔的类型

简化

线与点的类型

简化

点的类型

只画出鼻梁和鼻子下面的阴影。

把鼻子画成点。

面部线条为与实际人物接近的轮廓、鼻孔小的类型。

简化

面部线条为简单的曲线，省略鼻孔。

简化

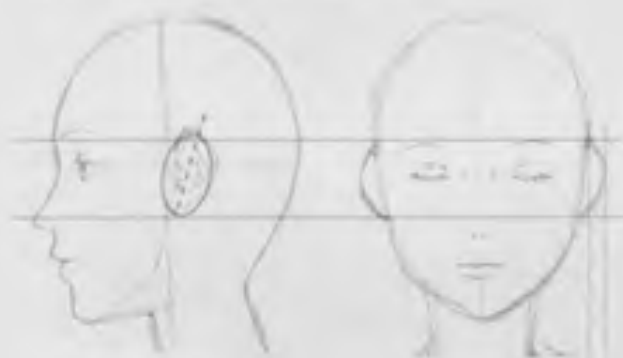
画出简单的“(”形线条。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

# 耳朵

将耳朵作为伸出头部、凸出的一部分来绘画。

耳朵为椭圆形

## ●确定位置的基本方法

•绘成斜着的椭圆。
•椭圆在头部的中间往后。

耳朵在头部两侧，向外凸出。

### 注意耳朵的位置和角度

位置太靠后。

位置太靠后，角度竖直。

## ●变形（简化）的要点

基本形。

把握耳廓的厚度和内侧的凹陷。

连接起耳垂和内侧的凹陷。

## ●耳朵的类型

普通类型。把握耳廓和耳垂的厚度，要画出内侧的起伏。

简化类型。耳廓和内侧的凹陷为简单的椭圆。

兽耳类型。多用于妖怪和非人类，肉很厚，末端是尖的。

## ●戴眼镜人物的耳朵必不可少

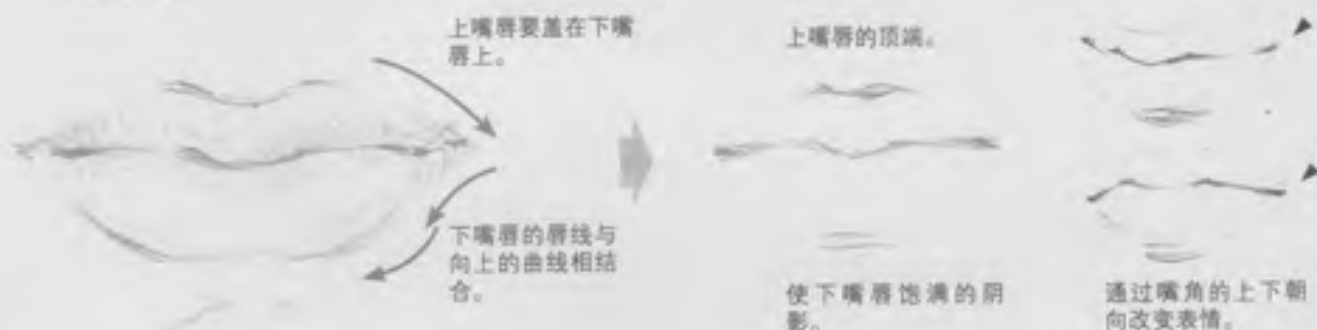
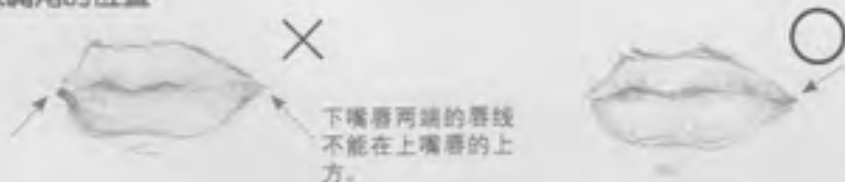
眼镜要架在耳朵上。

正侧面角度眼镜框遮住了眼睛（瞳孔）。

# 嘴

画出紧闭的嘴角时，要产生立体感。

嘴是曲线。下嘴唇的阴影突出了立体感。

## ●结构和变形的要点

注意嘴角的位置

## ● 张嘴的过程

嘴张得越大面部越长，面部的轮廓也随之改变。

## ●嘴的内部……齿列为曲线

轻轻地张开嘴时，齿列呈向下的曲线。

猛然张大嘴时，上齿列呈向上的曲线，下齿列呈向下的曲线。

### 俯视角度

下齿呈“U”字形。

只有嘴的轮廓，省略牙齿也是常用的漫画表现手法。

### 仰视角度

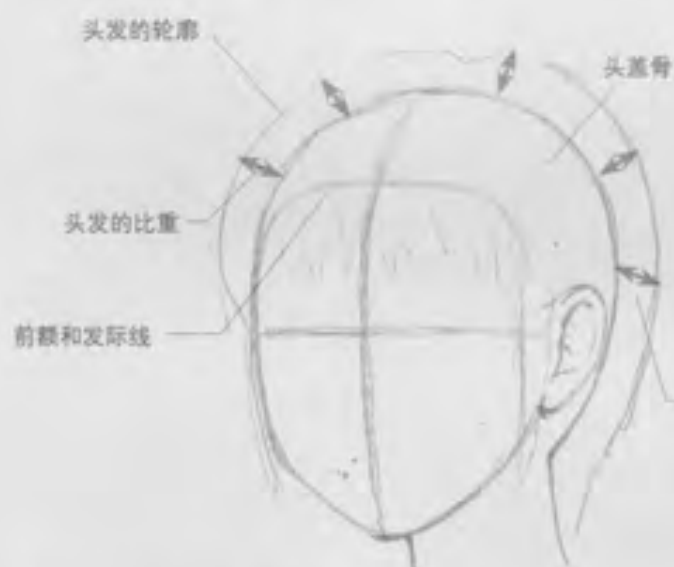
将上齿线画成“つ”形。

舌头形状为椭圆并有阴影。嘴里全部涂黑很难看，而且没有立体感。要注意这一点。

## 头发

头部的剪影是辨认人物的关键。即使没有眼睛和鼻子，读者照样知道画的是谁。

### 把握头发的比重

#### ●把握头发的比重和生长边缘

#### ●把握发旋的位置

头发的根部就是发旋。

发旋在后脑部。

以发旋为中心，头发覆盖住头部。

蓬乱的头发也是从发旋开始生长出来的。

## ●头发的性质

头发是向上伸展的。

如果没有重力，头发会是向上的硬发。

有了重力，头发全披散开。

头发发质有硬，有软，有直，有曲，各种各样。由于剪发和梳理的不同，会出现不同的发型。

## ●把握头发的分量来画

①
头部正面。

②
画出头发的轮廓。

发际线

③
简单类型
把发际线画在前额头发的里面，画好轮廓就完成了。

④
复杂类型
以简单类型为基础，把头发画成若干块。

## 表现头发的质感

头发的高光为椭圆，被称为“天使之环”。

光线来的方向

边缘部分会反射光线。

“天使之环”

### 步骤

①把握比重。

②确定发际线和发旋，画出一块块的头发。

③引入“天使之环”。

### ●头发的高光表现

只用长曲线画。

画成锯齿状，留出空隙。

将发光部分用锯齿状表现。动漫的彩色技法同样适用于漫画和插图。

## ●漫画风格的高光表现

## 把握头发的结构

马尾辫等发型，头发的每一部分都很清晰，容易把握结构。

# 常用角度的表现

表现人物时会采用各种各样的角度。角度的不同，人物形象和传达模式也会改变。现在就来学习典型角度的绘画要点吧。

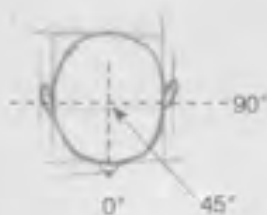
## 水平角度

最常用的侧脸，根据颈部左右倾斜而使表情的节奏感加强。

侧转45°

90°

0°

45°

侧转45°的模式图。要点是把握脸部、侧面的面积。

纵向中心线

横向中心线

### ●略微低头

把握头部的上面

①

以中心线为参照，配置面部各器官。

②

使风吹头发的比重增加，突出动感

③

完成

### ●略微转头

中心线倾斜

①

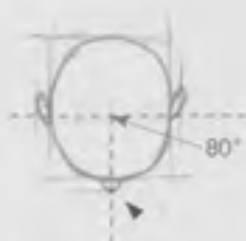
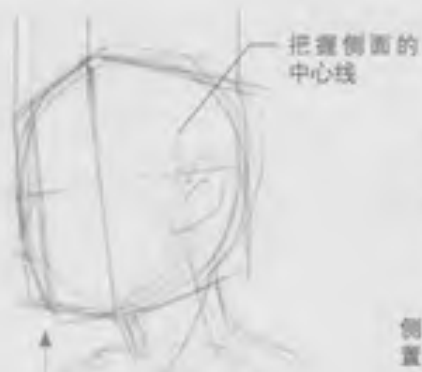
两肩的连线（肩线）基本是水平的。

眼睛、鼻子的位置和头发的比重、发际线等要清楚地画出来。

②

③

完成

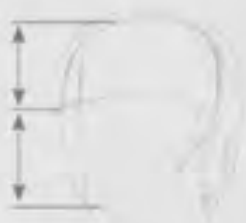
侧转80°

是接近正侧面的转向。鼻子伸出了面部，形成了面部的立体感。

侧面的中心线是耳朵位置和嘴部等的参照。

脸部的凹凸很明显，突出男性人物

鼻子很低的小孩和不强调鼻梁（鼻子的高度）的少女人物等，要注意左右眼睛大小的变化。

## ●略微转头（美少女人物表现）

## 仰视角度

给人一种富有朝气的开朗的印象。

表现安静的对象时，要画出“内敛”的情绪。

能看到头顶

也要画好躯干的上面

按照面部两倍左右的大小把握头发部分的比例

头发和头部的形状很接近，表现为从发旋延展出来的曲线。

发旋在后脑部，俯视角度看不到

头发部分比面部的面积要大。

发旋

画出前额和头发的边界后，再把握面部就更容易了

画耳朵露出头发的发型时，要注意把握下颚的曲线。

鼻子下面能看到的面积很小，要依靠嘴角显示表情

耳朵画在眼睛的斜上方

把握横向中心线，更要注意把握由头部断面曲线形成的立体感和角度

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

# 各种表情的表现 要点在于五官配置及角度

现在来学习怎样画产生表情的五官形状，以及产生感情、营造气氛的面部角度（角度效果）。

## 惊恐

●角度效果——朝向正面富有立体感。

眉毛……画成大波浪形，眉间有皱纹。
眼睛……睁得大大的，但瞳孔很小。
嘴………张得大大的，呈四边形。
头发……不规则地四散张开。

眼睛下方…眼窝处有用力感而产生皱纹，眼睛凸起形成了阴影。
两眼之间…有横的皱纹。既强调了面部立体感，又有一种恐惧感和速度感。

## 哭泣

●角度效果——侧转 45° 并稍微向下。适用于后悔、泪丧等场景。

眉毛……无力地向下扭曲。
眼睛……画成 "⌒" 形。
嘴………扭曲成不规则的四边形。
脸颊……用斜线表示涨红的脸颊。

## 微笑

●角度效果——侧转 45° ，面部朝向和眼神方向相反。

眉毛……将左右的高度错开。
瞳孔……三白眼。
嘴………小三角形。稍稍变形形成微笑的样子。

## 不满

●角度效果——侧转 85°，面部和眼神的朝向一致。

眉毛……微微上挑。
嘴………纵向更长的四边形。

## 生气

●角度效果——略微正面，头略向下，就产生了怒视效果。

眉毛……呈倒“八”字形上挑。
眼睛……细细上挑，有点三白眼。
嘴………呈“︿”形，微小地张开。

## 高兴

●角度效果——朝向正面。强调直率、爽朗的性格。

眉毛……用舒展的曲线画成“八”字形。
眼睛……呈“︿”形。
嘴………大大张开，接近于倒三角形。

注意面部和身体的比例，还要思考各部分之间的结构。

# 画身体的步骤

把握姿势和骨骼，要注意身体各部分的比例。

③
把握各部分的比例，将躯干、手足画成相对独立的部分。

④
粗略画出面部器官，然后再深入画出细致的形状和线条。

⑤
继续勾画轮廓和细节，直至完成。

# 身体各部位的表现 胸部和臀部

把握躯干的重要组成部分胸部和臀部的基本形态。

## 胸部

女性的胸部是圆形的，男性的胸肌是板状的。

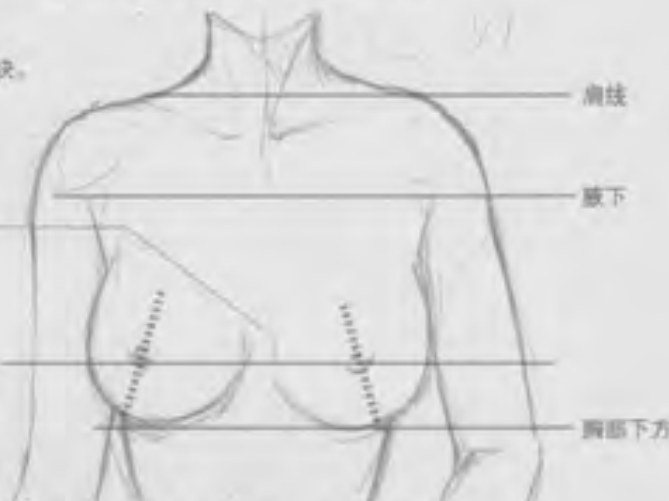
### 女性

乳房是柔软的脂肪块。

肩线

腋下

两胸之间有空隙

胸点线（两胸点的连线。从横向看，是最高的）

胸部下方

肩线、两腋连线、胸点、上胸线是平行的。

胸点的位置在胸部中央或略下方。

用曲线的十字把握位置

画成有棱角的样子，或画成不规则的没有凹陷的曲线

根部线条画在腋下

胸部下方的位置，在下颌正前方往下一个头大小的地方

胸部的乳沟是由内衣从两侧往中间挤压形成的。

● 胸部的类型

穿着衣服的时候　强调身材的类型　标准　丰满型　小巧型

## 男性

胸肌是胸部呈板状的肌肉。

### ●男性的身体

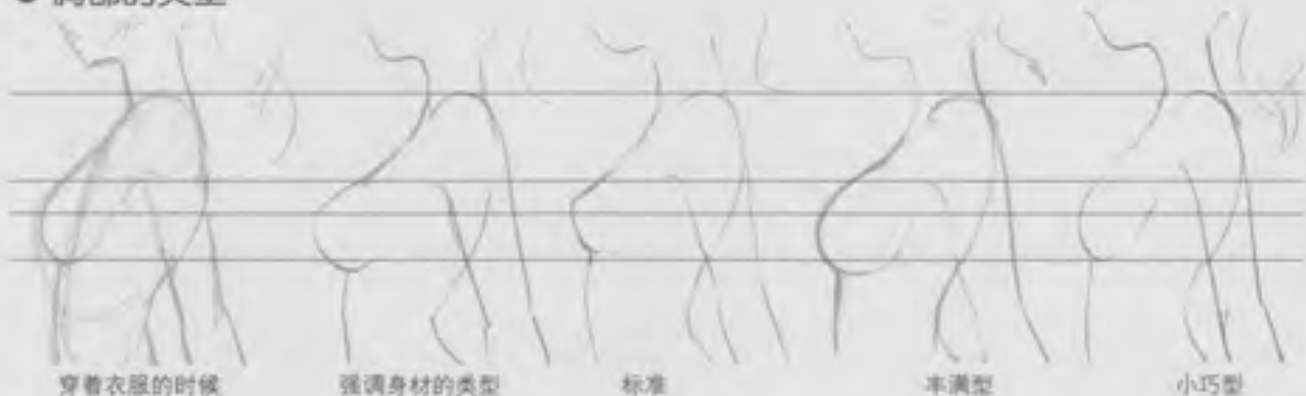
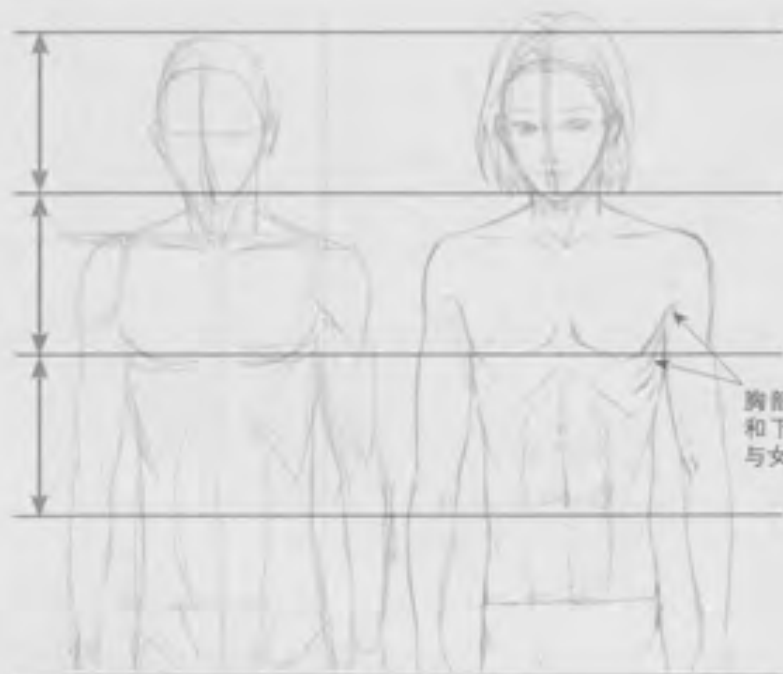
斜方肌

腹肌部分为椭圆形。

胸大肌

三角肌

肋骨部分

胸口窝

腹直肌（腹肌）

广背肌

男性的身体是以把握基本的肌肉为基础画出来的。

肩线

胸点的连线和肩线平行

后背的肌肉延伸到腰的内侧

纤瘦型和强壮型的胸部厚度相差1倍以上。

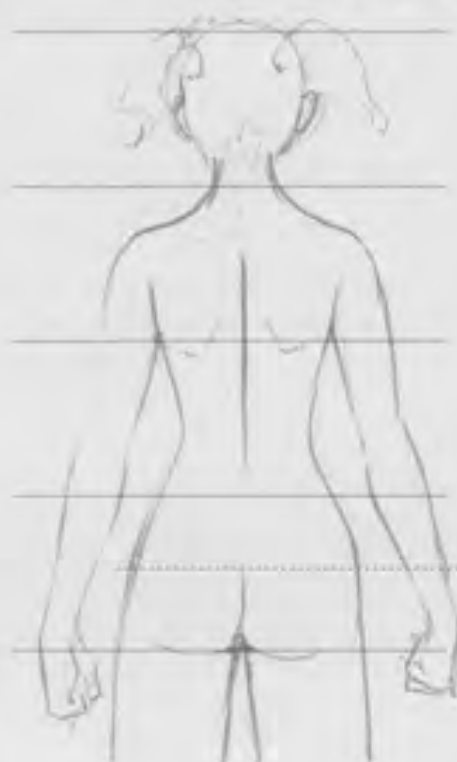
纤瘦型……薄

强壮型……厚

## 臀部

将女性臀部理解成球体、男性臀部理解成板状来把握。

### 女性

臀部为从纤细的腰部延伸出来的球形曲线。

即使腿部收紧也有缝隙

因为臀部肌肉柔软、有分量，所以会产生褶皱

臀线（缝隙开始）的位置

### ● 臀部形状的差异

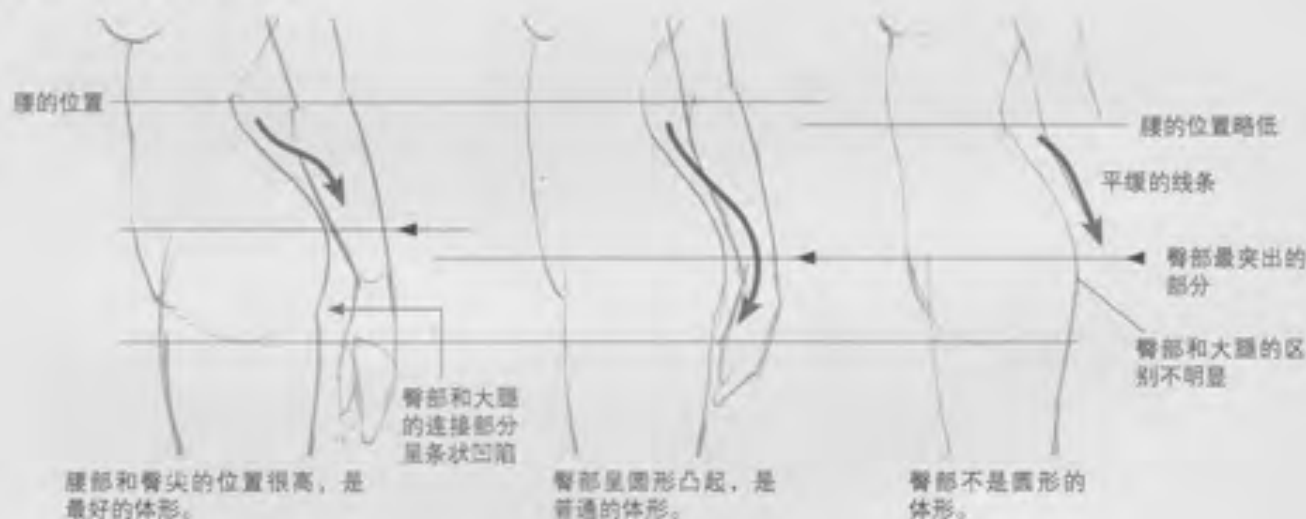
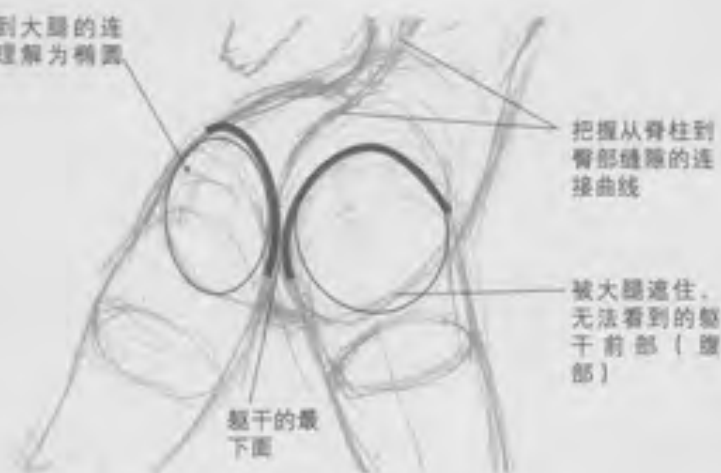
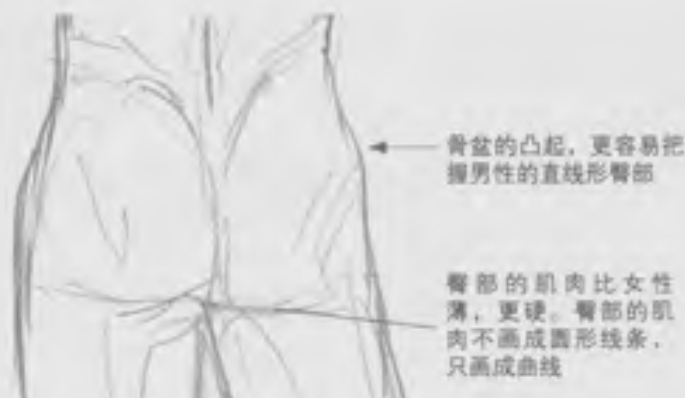
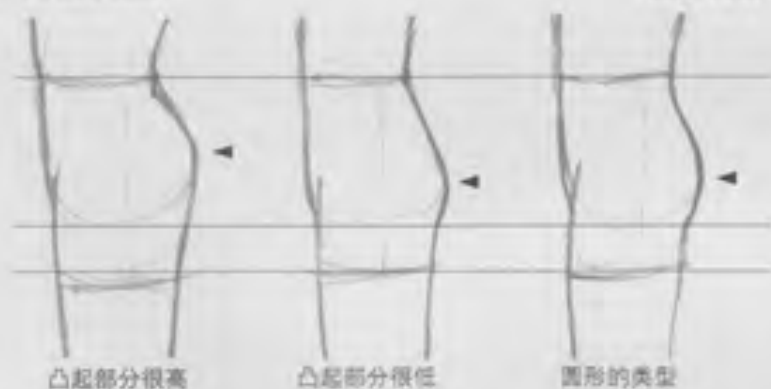
腰部和臀尖的位置很高，是最好的体形。

臀部呈圆形凸起，是普通的体形。

臀部不是圆形的体形。

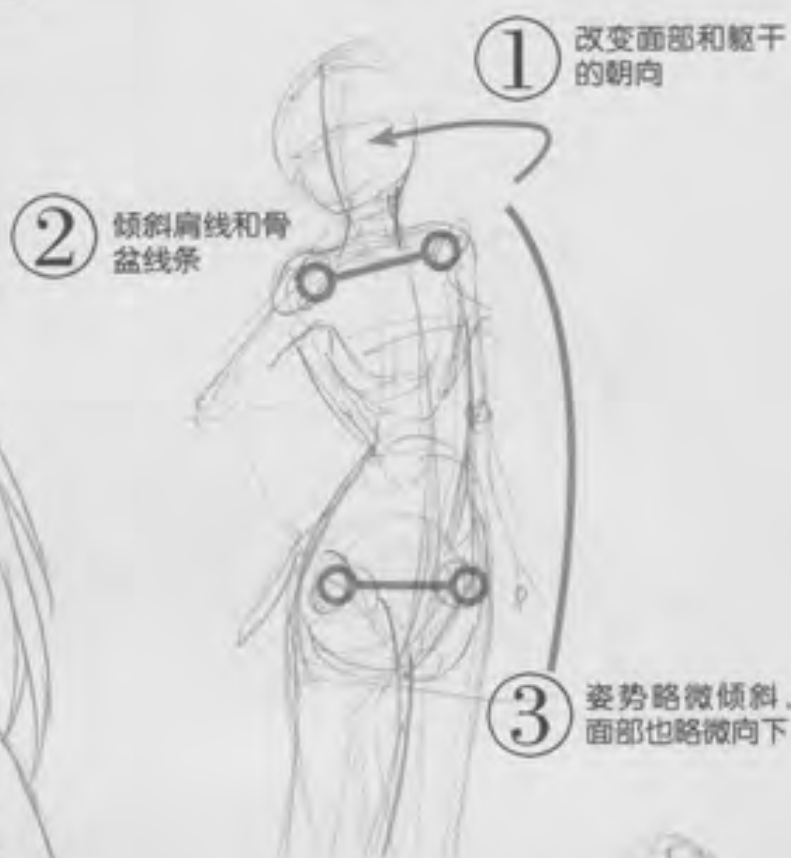
臀部缝隙的起始位置过高

正确的例子

男性
绘画时以骨盆的骨骼为主体，把握成直线。
斜方肌
肩胛骨的位置
背面的线条越向腰间越细，把握成锐角
骨盆的棱角为心形
骨盆的凸起，更容易把握男性的直线形臀部
臀部的肌肉比女性薄，更硬。臀部的肌肉不画成圆形线条，只画成曲线
肩胛骨
广背肌
表示盆骨的线条。给人坚硬的感觉
即使转向侧面，臀线也是直线
因盆骨的起伏而产生的凹陷的线条
●臀部类型
凸起部分很高
凸起部分很低
圆形的类型
臀部几乎没有肌肉或脂肪，是很平的线条
呈紧绷的圆形
臀部厚度的差异，也反映在脚线上。
纤瘦型
力量型
男性与女性臀部之间的差异
女性
曲线
男性
直线
大腿内侧是直线
有肌肉呈曲线

# 人物动态的表现手法

绘画时要关注面部和身体的方向、姿势和肩线。

## 画出站立姿势的动态感

改变面部和身体的朝向与倾斜线条。

面部和身体的朝向相同，肩线和骨盆的线条平行，使人物显得呆板，没有动感。

把握身体姿势的结构线（面部的十字、身体的中心线、肩线和骨盆的线条）。

●重心和平衡　所谓的多米诺骨牌效应、不倒平衡指的是……

重心线

从头部竖直往下的线（重心线），一直延伸到脚后跟，这是最普通的平衡状态，不可能摔倒。

即使单脚站立，重心线也和脚的位置一致。

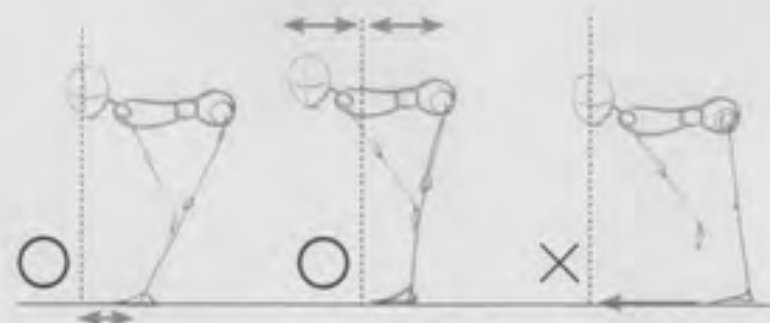
如果重心线和中轴题分离，就会摔倒。

会摔倒

头部在脚部范围的外侧

不会摔倒

头部在脚部范围的内侧

“总是依靠着什么”，这种“不稳定感”会给人留下深刻的印象。

脚部和头部很近，不会摔倒。

脚在头部和臀部中间，有危险但不会摔倒。

头部和脚部间隔距离很大，会摔倒。

# 行走

## 正面

肩线和骨盆线都朝向脚尖，要注意这一点。

① 画出骨骼，并加工润色。

●绘画要点

不要使肩线和骨盆线平行。

手部和脚部是交替伸出的。

② 画出肌肉。 ③ 完成

●绘画要点 脚尖和身体都朝着走路的方向。

脚尖朝向身体的外侧……

走路时脚尖会转向躯干的方向。

脚尖转向别的方向，就像在走平衡木，不自然。

步骤相同。

弯曲后，能看到一点右侧面。要注意从肩部到手臂的连接。

肩和骨盆的线条是倾斜的，要表现出弯曲。脊柱的线条变成"S"形。

可以用倾斜的姿势表示行走。

中心线是倾斜的。

# 背面俯身的姿势

俯身时臀部突出。绘画时要注意躯干和腿部的平衡。

## 上半身前倾

① ②

能看到潇洒的腿线

失败的例子

腿部太长，比例失调

面部朝下，姿势显得很难看

●绘画要点

① 下颏昂起
② 腿部不要画得太长
③ 腿部朝向正面并弯曲

●使腿部线条更有魅力的表现方法

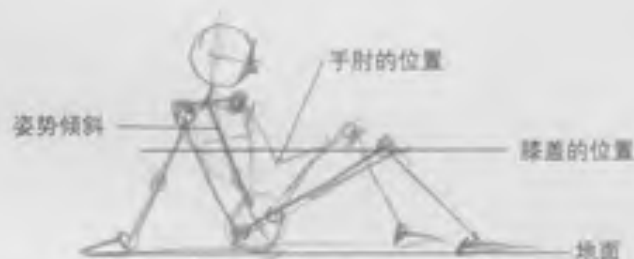
## 坐在地板上

注意臀部和地面的接触面。画腿的姿势时，大腿和膝关节的位置很重要。

### 手撑在背后

① 画出骨骼。肩线和骨盆线有点扭曲，变成倾斜的。

● 绘画要点

确定地面的位置，注意有倾斜。

画出从正侧面观察的模式图，把握关节的位置。

● 从斜后方观察时，注意人物身体的曲线

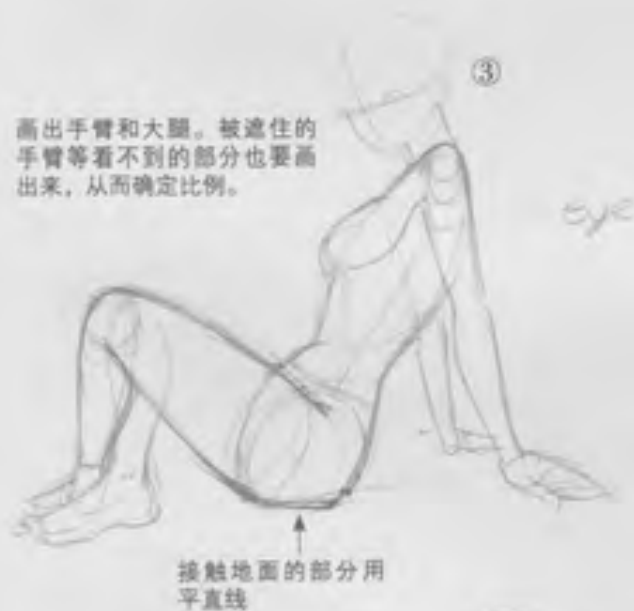
从正后方观察，可以看到后背的大部分。肩线、骨盆线与地面线几乎是平行的。

地面线。连接着地面和臀部。

从斜后方观察，肩线和骨盆线不是平行的。能看到的后背面积变少。

## 双脚交叉

### ●绘画要点

把握从大腿关节到膝盖的长度（膝盖的位置）。

盘腿坐
●绘画要点
① 清晰地画出大腿关节。
② 腿部画得很粗，突出稳定感。
①画出全身骨骼。
②画出躯干，清楚地画出大腿根部。
③画出腿部。强调腿部的稳定感。
大腿部分。弯曲很强烈，突出稳定感
强调腿部肌肉
强调膝盖骨
④大腿线条呈弓形，有厚实的感觉
●注意腿部与头部的比例
腿部给人以稳定感的类型
很宽
膝盖的位置在肩部的外侧，要突出这一点。
腿部细弱的类型
很窄
这幅图看上去可能和实物更接近。但是人物的头部过大，看上去给人不稳定的印象。

注意观察要点和绘画要点。

## 手部

手指根部的褶皱能表现出厚度和立体感。

### 观察要点

### 绘画要点

手指部分较长

手掌部分较短

手指根部为曲线

粗略把握手指和手掌。

中指根部的褶皱为粗“八”字形

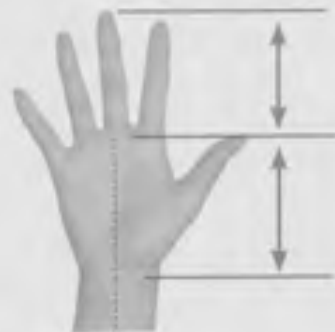
拇指的褶皱画成②压在①上面的感觉，产生立体感。

指甲的弯曲

手指之间的“蹼”，表现厚度

引入手和手臂分界处的细纹。

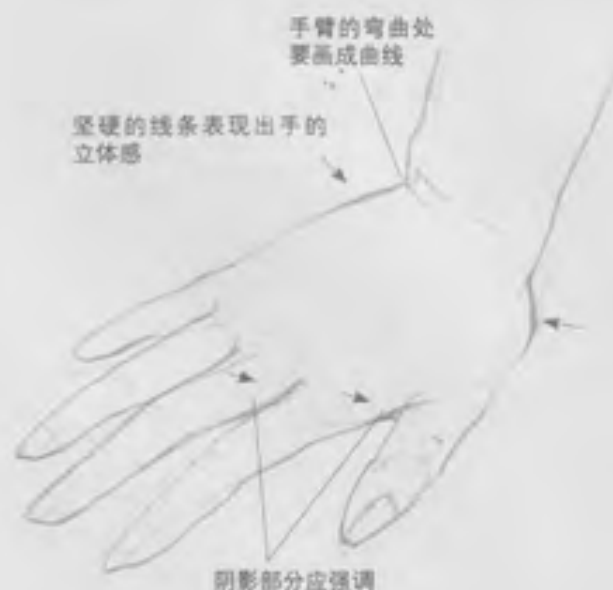
连接指尖的曲线

指根的曲线

手背的深长曲线褶皱，突出了拇指周围的厚度。

大致画出整体的形状。

用① ② ③三条曲线把握掌丘的立体感。

## 按下去的手

依照手的原样描画并不能很好地表现出来。要注意手的厚度。

# 伸出的手

肘部藏在这块肌肉后面

拇指指腹根部的阴影表现手的厚度

由于握起的手指力量集中，所以拇指不必用力，画成直线

## 观察的要点

## 绘画的要点

把握关节的位置

肩部

肘部

手臂

因为手正面突出，所以关节的截面为近似圆形的椭圆。

侧面观察手臂的关节呈细长的椭圆

其他四根手指把握成立方体

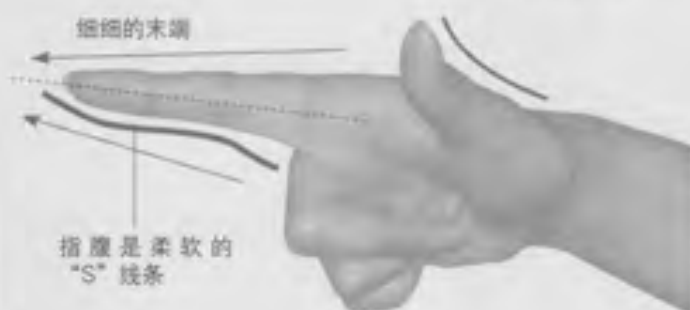
手指根部的关节为圆形

曲线褶皱集中到内侧

画出拇指从指肚开始的方向

从正面看到的手面为平缓的曲线。

拇指的根部为椭圆

在骨关节的位置画入短曲线

手臂抬到肩的高度，
肩关节也抬高，肩部
线条呈斜线。

原来的肩线略微
水平

关节为椭圆

① 从拇指指腹部开始，
画出拇指的线条。

② 拳骨至食指的
线条。

③ 手指的曲线。

这是有效把握手部姿态的三线条。

手指根部的关节

突出的指尖比根部
的关节大。

×

失败的例子。将指尖
按素材照片原样画出。

○

省略褶皱的线条

半月状

圆形

画出圆里半月状的指
甲，就形成从正面看到
的手指。

画出手部的关键
线条

# 足部

脚尖呈“へ”形
前足底
脚背
足弓
脚后跟
脚后跟有细褶皱
脚拇指腹部
贴着地面
指部 前足底 足弓 脚后跟
抬起脚后跟
用力
脚趾部分
不着地也呈弓形
接触地面的部分
观察的要点
绘画的要点
各部分呈细条状。
脚趾部分
脚背部分
和脚腕的连
接部分
横长的椭圆
竖长的椭圆
画出横长的椭圆和竖长的椭圆
并连接起来。
通过把握每处细条来
把握整体形状。
脚踝骨
拇指
脚后跟为圆形
足弓的曲线
短褶皱
在较低的位置有
凸出关节
脚背为弓形曲线
关节的凸出
平缓的曲线
有波状起
伏的线条
连接线条把握
形态。
脚后跟部分
①
②
③
①
脚背部分
②
①
足底部分
②

脚趾部分为椭
圆形

外侧骨头凸
出很大

略微纵长的
椭圆

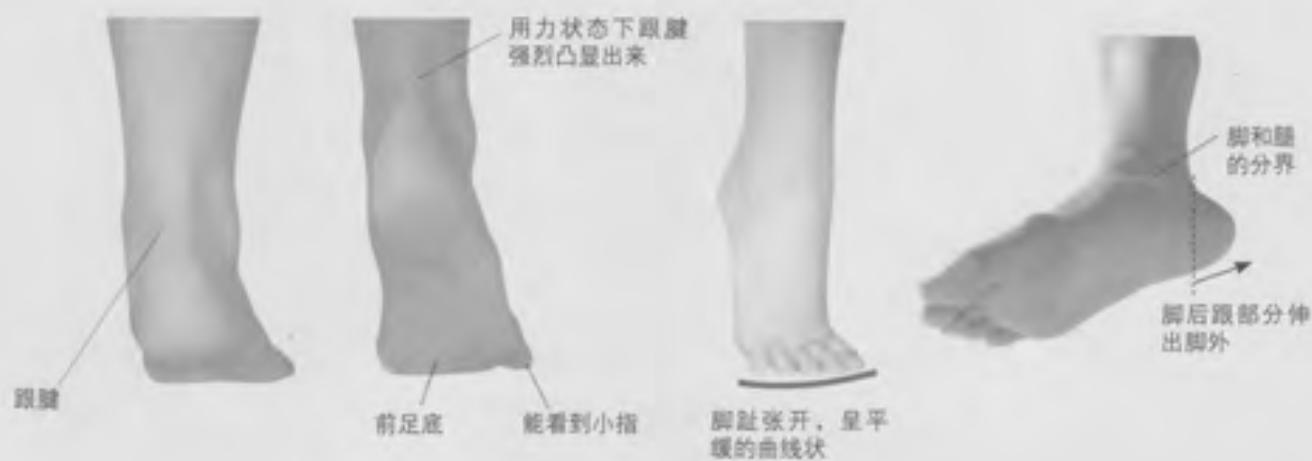
小指

略微露出的
缝隙

平缓的曲线

接触地面，不是平直线，是
舒展的曲线

○

脚后跟为强有力
的"つ"形曲线

失败的例子。脚
背、脚后跟、脚
趾按素材照片原
样画出。

×

接触地面而看不
到的部分

参照鞋底就更容易把握
形状

脚趾为圆形

# 肩部和手臂的动作

## 观察的要点

## 绘画的要点

横向的角度，手臂根部的粗细很明显

把握身体的厚度

肩关节的圆

把握身体的中心线

躯干随着手臂的动作而扭曲

能看到后背

注意胸线开始的连接，决定袖孔的大小

参照手臂的粗细，画出袖孔的大小

突出的曲线

腋下和手臂的根部连接处，有凹陷

手臂的根部连接着肩胛骨

把握肩线，就能准
确地掌握姿势（身
体的倾向）

从腋下到胸部的线
条，能显现出躯干
的厚度，要仔细刻
画

肩部的圆形线条为
了和锁骨连接，要
画成平缓的线条

锁骨

手心朝内

手心朝外

手心朝外时手腕
的粗细很明显，
为生动的“S”
形

肌肉的阴影

骨头凸出

注意左右膝盖的位置差异

形成肌肉的高低差异

骨头不凸出

肩部的位置不变，只移动肘部

变成平滑的线条

肘部凹陷

## 观察的要点

## 绘画的要点

大致画出躯干并注意把握立体感。

通常的肩部位置

中心线。把握身体的方向

肘部伸向前方，肩部的位置也稍微往前

长筒袜线。把握腿部的立体感

肩部的位置（动作的要点）要清楚地画出来

修正肩部的位置

①画躯干时简要地把握手臂。

②肩线和胸线平行，并修正肩关节的位置。

肩部到肘部与肘部到手腕的长度大致相等

×

失败的例子。关节比较模糊，手臂的线条也不清晰。

○

③完成。确认整体—部分—整体的比例后绘画。

①用块状表现躯干部分。

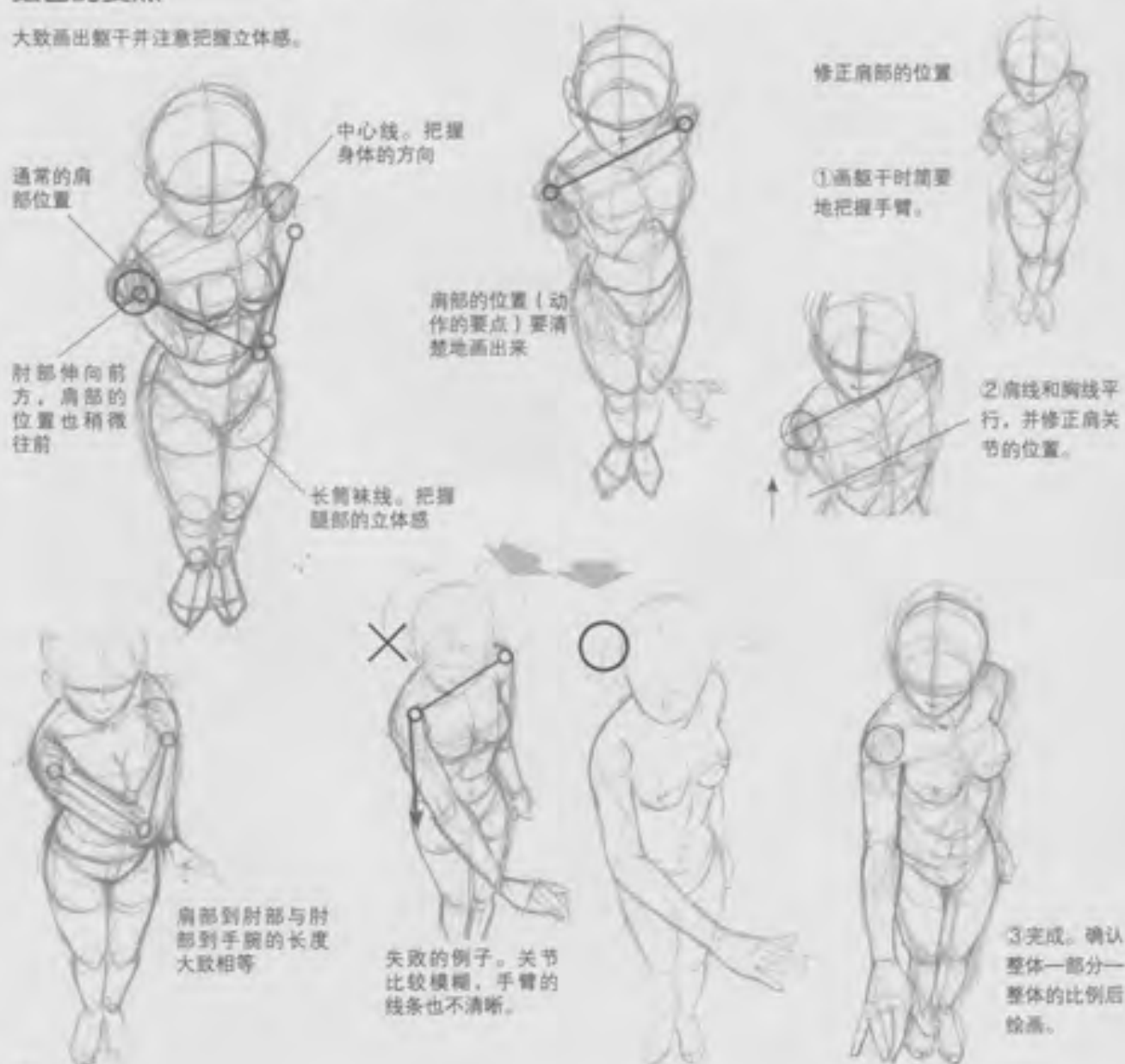
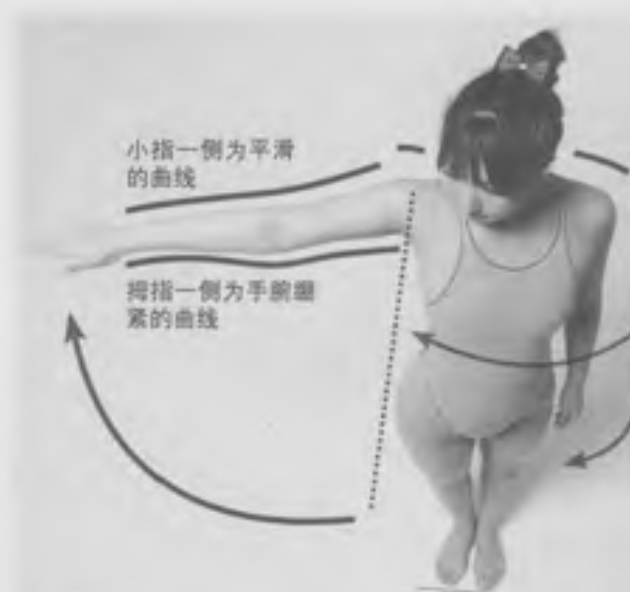
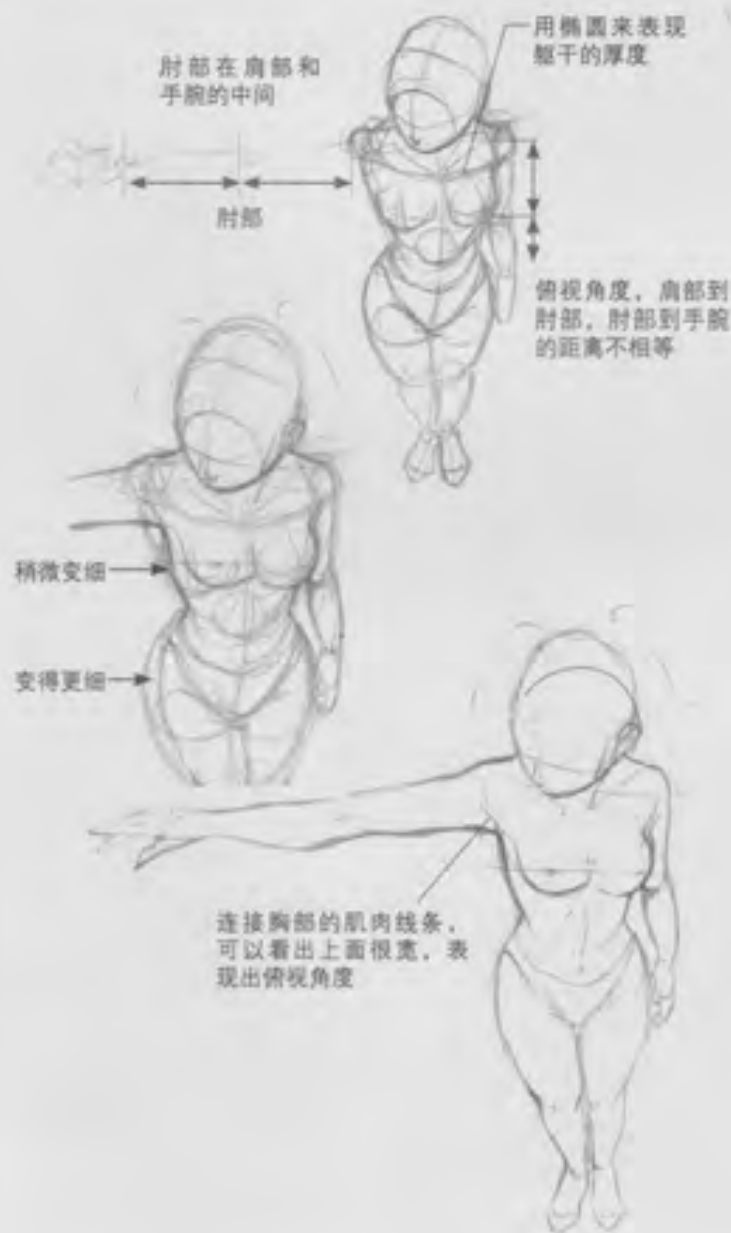
用椭圆来表现
躯干的厚度

肘部在肩部和
手腕的中间

肘部

俯视角度，肩部到
肘部，肘部到手腕
的距离不相等

稍微变细

变得更细

②右脚在后面。表现
出手臂中心的移动。

头发使头部显得更
大，表现了俯视角
度的人物比例

连接胸部的肌肉线条，
可以看出上面很宽，表
现出俯视角度

③整理轮廓

# 坐姿

大腿的线条向外

抬起臀部（抬起脚尖）

四方形轮廓

看不见脚趾

尖尖的轮廓

## 观察的要点

## 绘画的要点

强调伸直的姿势

姿势是笔直的

膝盖骨朝向正面。把握成纵长的椭圆

姿势是倾斜的

膝盖骨的下半部分隐藏，可把握成横长的椭圆

稍微前倾，上胸部略微变长

体现平均用力的感觉

膝盖近似四方形

膝盖的前端为尖形

# 第3章

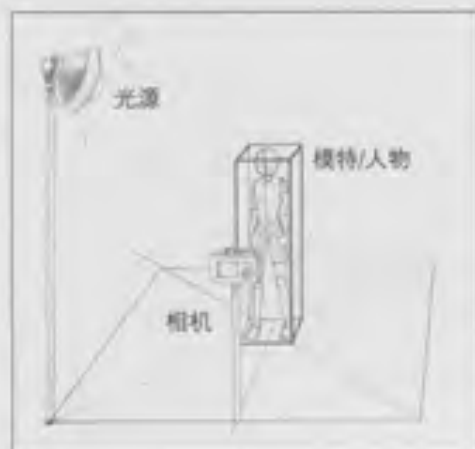
# 变形的应用

# 光与影的变形

光源位置不同，会产生各种各样的阴影。下面我们来学习人物阴影添加效果和舞台表现。

## 在面部加入阴影

在面部加入阴影后，面部就更富有立体感，而且很生动。

### 阴影取决于光源

在人物的前方、斜上方设定光源，在正面用相机拍摄

形成了被光照射的部分并产生阴影部分。

用球体代替人物的时候。

#### ●阴影可产生立体感

只用轮廓线表示的四边形和圆几乎没有立体感。

在侧面加上阴影，就产生了立体感。

球体，可将其放在立方体中确定阴影的位置。

#### ●典型的阴影表现方法

#### ●阴影的分界线

被强光照射时，受光部分和阴影部分的分界线很明显。

被弱光照射时，分界线模糊不清。

球体的阴影分界线不是直线。

## 尝试面部加入阴影

基本形

用箱体围起来，侧面（侧面头部）位置清楚。

添加侧面阴影。基本上是加入由光源决定的阴影，如果一开始就确定加入阴影的面，那么可以后设定光源。

### ●经常使用的代表性的面部阴影

光

偏后方

从正侧面过来的近距离的光

眼睛下面的部分很高，光会照到上面。

从后方照射

从人物的左边照射

从正下方照射

## 光与影的体现

学习人物身体和足底阴影的体现方法。

### 全身阴影形成的要点

①下颏下方②胸部下方③腋下④肘部⑤大腿⑥膝盖下方，这6个部分，只需稍微画得浓一些，就会产生立体效果。

强调立体感。使侧面形成阴影，再设定光线。

### 在面部形成阴影的标准

单纯的区域划分

"天使之环"

由四周光的反射形成的光

细致的区域划分

仔细画出头发流动时的效果。

•眼部的凹陷部分。在眼睑的上方画入有层次的色调，适用于突出主要阴影效果。
•将鼻子下方的鼻孔画成"点"代替阴影表现。

画特写时，也要刻画眼球上眼睑的阴影

## 体现人物的阴影

### 依据光与影的明暗对比强调立体感

从斜上方射来的光。

能够很好地体现人物的情感与当时的环境氛围。

### 强调氛围的下方光源

经常用于体现令人恐怖的形象。

### 逆光的体现

与恐怖感相比更能突出真实感。

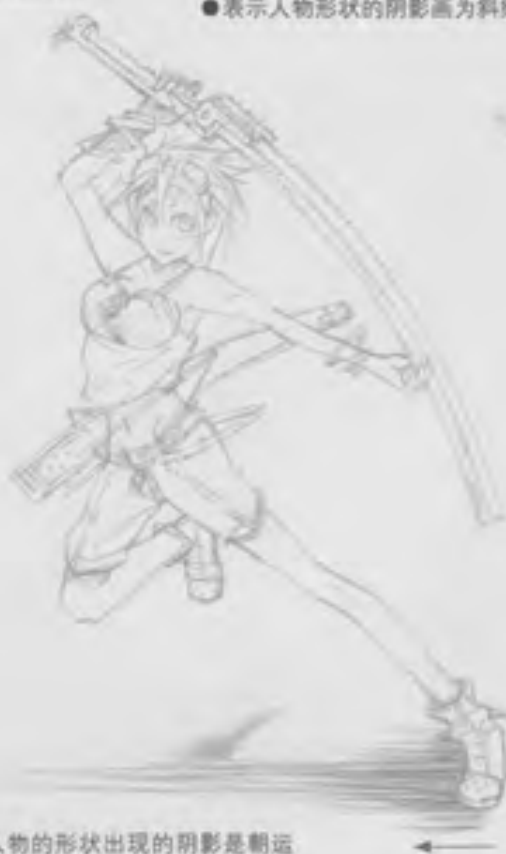
外侧留白，更突出明暗对比。

除了眼睛以外几乎都是黑的。这种使眼睛发光的技法，经常用于长镜头。

想要强调表情时可深入地刻画瞳孔。

## 地面上的阴影

●阴影画成圆形，适用于光从上面射下来。
●阴影为人物的形状。适用于体现逆光。
没有阴影的时候。
积水形
椭圆形
大阴影
积水形
小阴影
椭圆形。有时也会不成形。
草丛形
在脚边画出草，就会产生野地的效果。
●从人物脚边开始伸长的类型。人物和阴影不分离。
●多个阴影的类型
●人物和阴影分离的特殊类型
向正下方引斜线的阴影。表现出玻璃、金属质地等的地面。
画成斜线的阴影。表现光的方向。
右边
在左后方形成的阴影。
正后方的光
体现悬空的人物时，主要为积水形的阴影。
多个光源的阴影表现。将光设定为从后方（右边、正后方、左边）射来，适用于舞台及走夜路的时候。

## 体现速度感

●表示人物形状的阴影画为斜线。

将运动的部分画成斜线。高速运动的物体被拍下来，能看出抖动的效果。

●将人物的剪影画成阴影的类型。

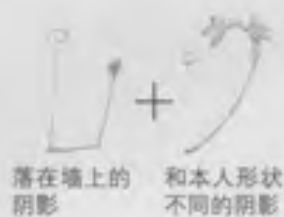
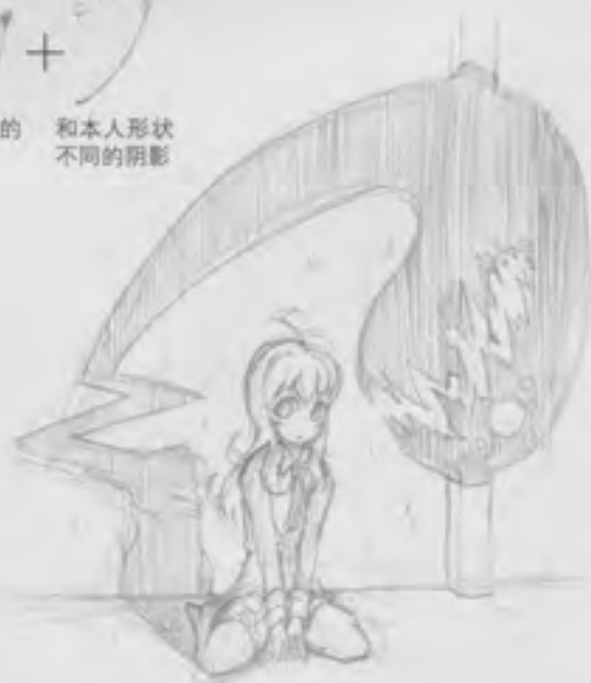
以人物的剪影为斜线。适用于表现可疑的或高速的移动。

以人物的形状出现的阴影是朝运动方向的斜线。

## 体现肌肉感

将身体表面的肌肉、骨骼等阴影画成斜线。

## 体现特异空间

适用于表现神秘现象或幻想空间。

要点是阴影要和人物紧紧地连在一起。

# 感情标记的变形

这种表现方法也称作“符号表现”。

## 感情标记的基础

以人物面部各器官的形状和动态为基础。

### ●闭眼时眼睛和眉毛的形状

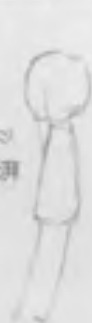
### ●眉毛、眼睛和嘴组成的二十种表情

眉毛、眼睛和嘴等分别用○×△等形状表示，各种形状组合起来就产生了表情。各部分之间的距离也很重要。

●面部有红晕的表现

用几根短斜线表示，也叫“胡须”。

有点心动　有点担心　有点惭愧　非常羞愧

不画面部的细节，可以用感情标记塑造表情。

打招呼　心潮澎湃　手舞足蹈　手足无措　绝望　拒绝

惊叹　咬牙切齿　摇摇晃晃　呜咽　怎么办?　哈哈大笑

欢快　吃惊　无精打采　窘

# 利用镜头效果

学习通过镜头获得空间变形的强调表现手法。

## 长焦效果和广角效果

照相机的镜头有标准/长焦/广角三种类型，绘画时通常把长焦类型拍出的效果画成有特殊效果的广角类型效果。

长焦镜头效果……变形很小，是“很普通的感觉”。几乎没有透视感。

广角镜头效果……变形很大，强调透视感。也强调距离感。

标准镜头效果……既有距离感，又有变形感。通常的相机拍出来几乎都是这种效果，绘画时为显得协调，需进行修正。

## 使用四边形边框观察

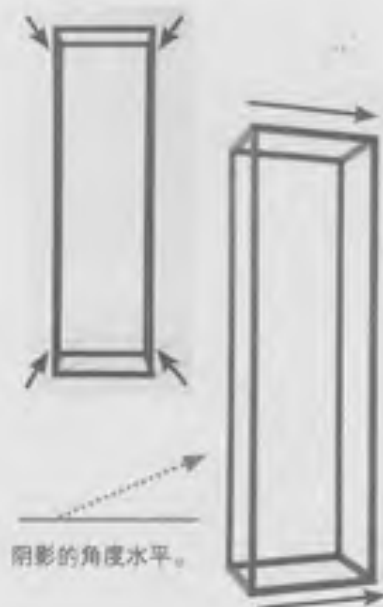
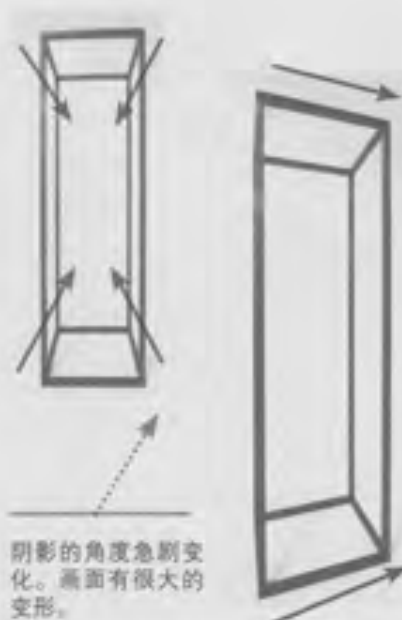
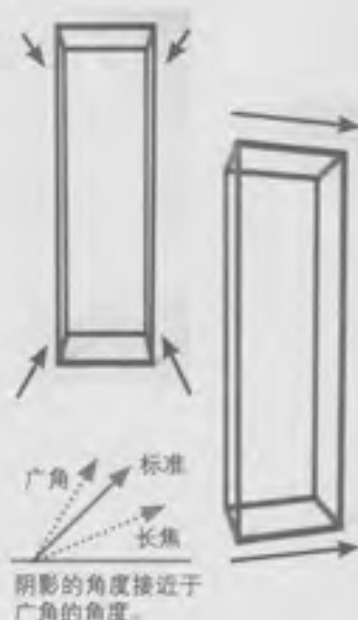
长焦镜头

阴影的角度水平。

广角镜头

阴影的角度急剧变化。画面有很大的变形。

标准镜头

阴影的角度接近于广角的角度。

# 观察实际情况

## ●长焦效果……不强调距离感

室内绘画

长焦镜头风格。给人的感觉是平实的，物体与物体之间没有明显的距离感。

广角镜头风格。给人的感觉是立体的，强调物体与物体之间的距离感。

## ●广角效果……立体感和变形效果

## 仰视效果……压迫感

画出有压迫感的构图，仰视的立体人物。

### 绘画步骤要领

①无论什么姿势，先用水平角度粗略地画出来。

②头部画得小，越往下越大就表现出仰视角度。

上面狭小

下面宽大

将肩线把握成曲线。

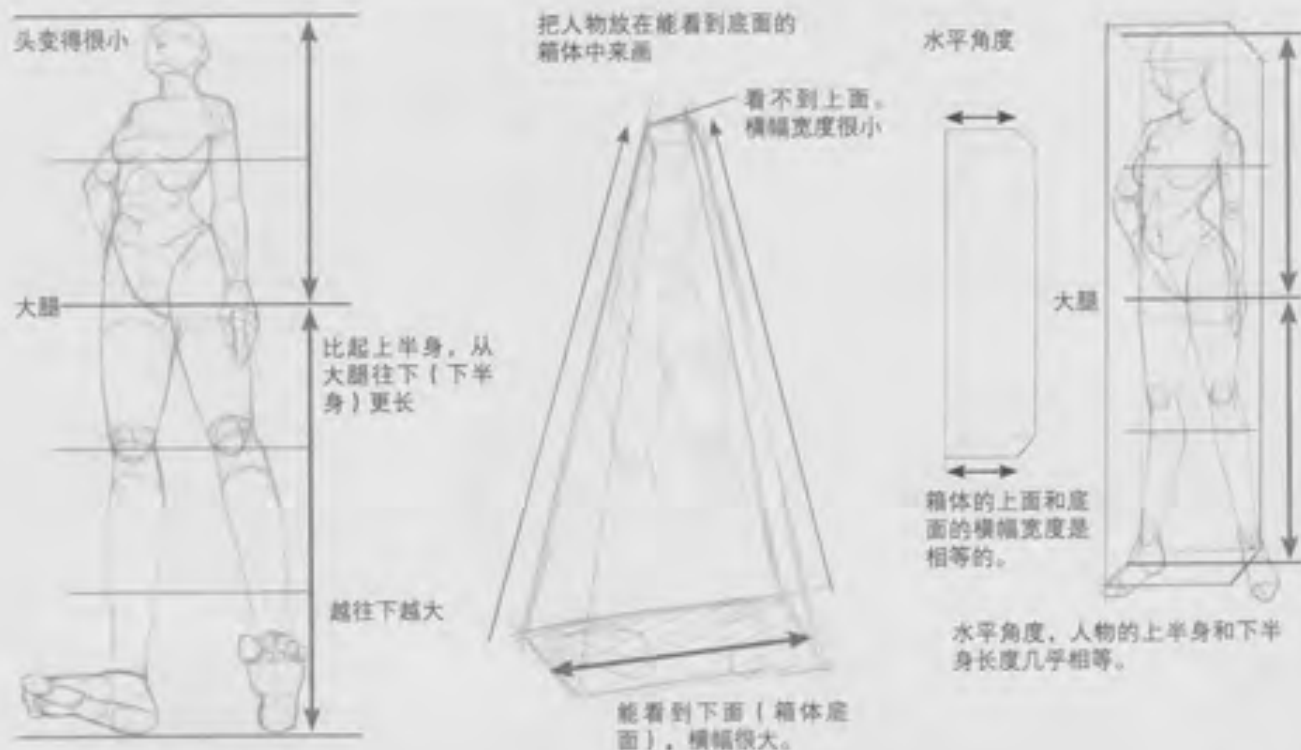
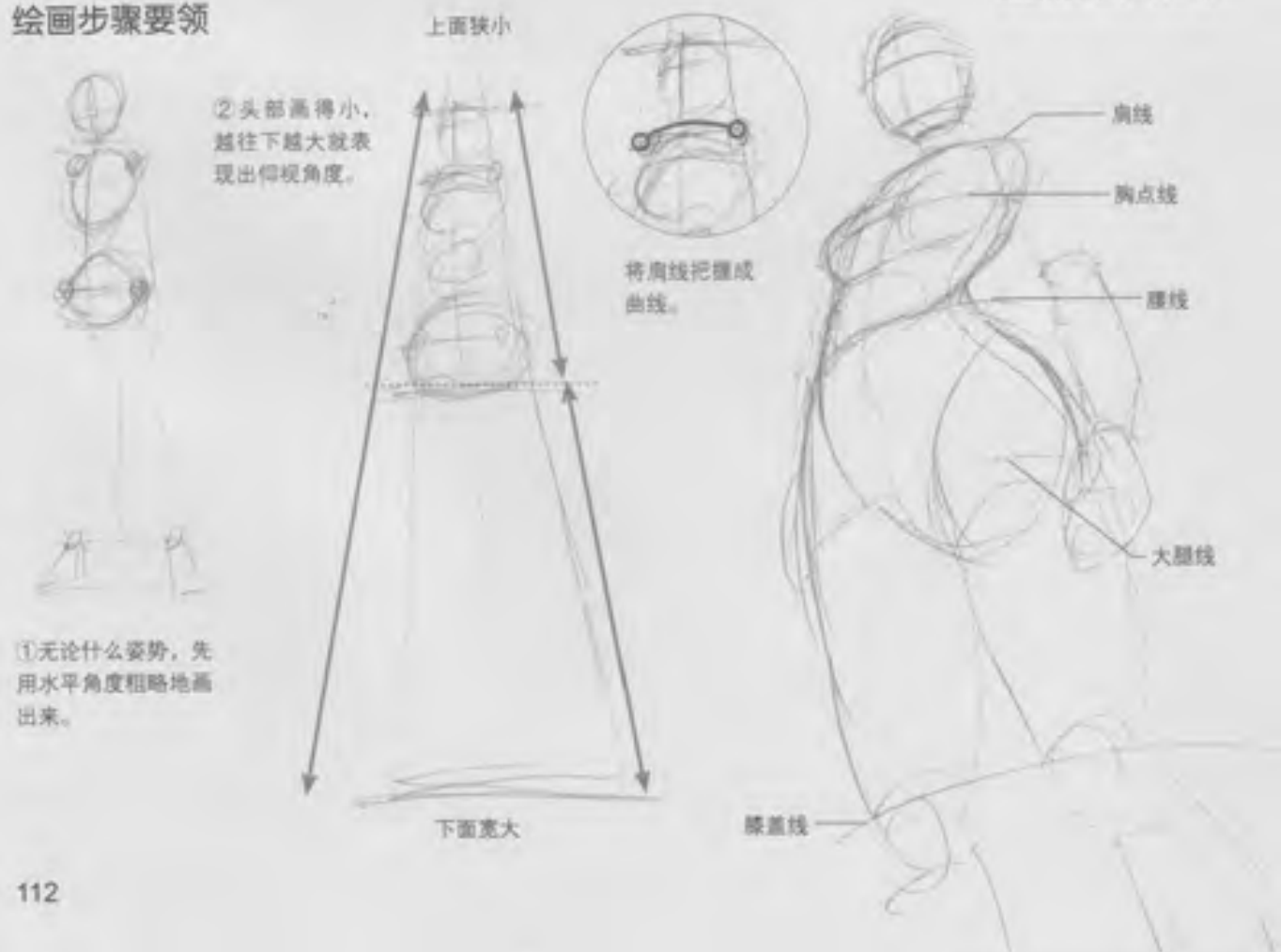
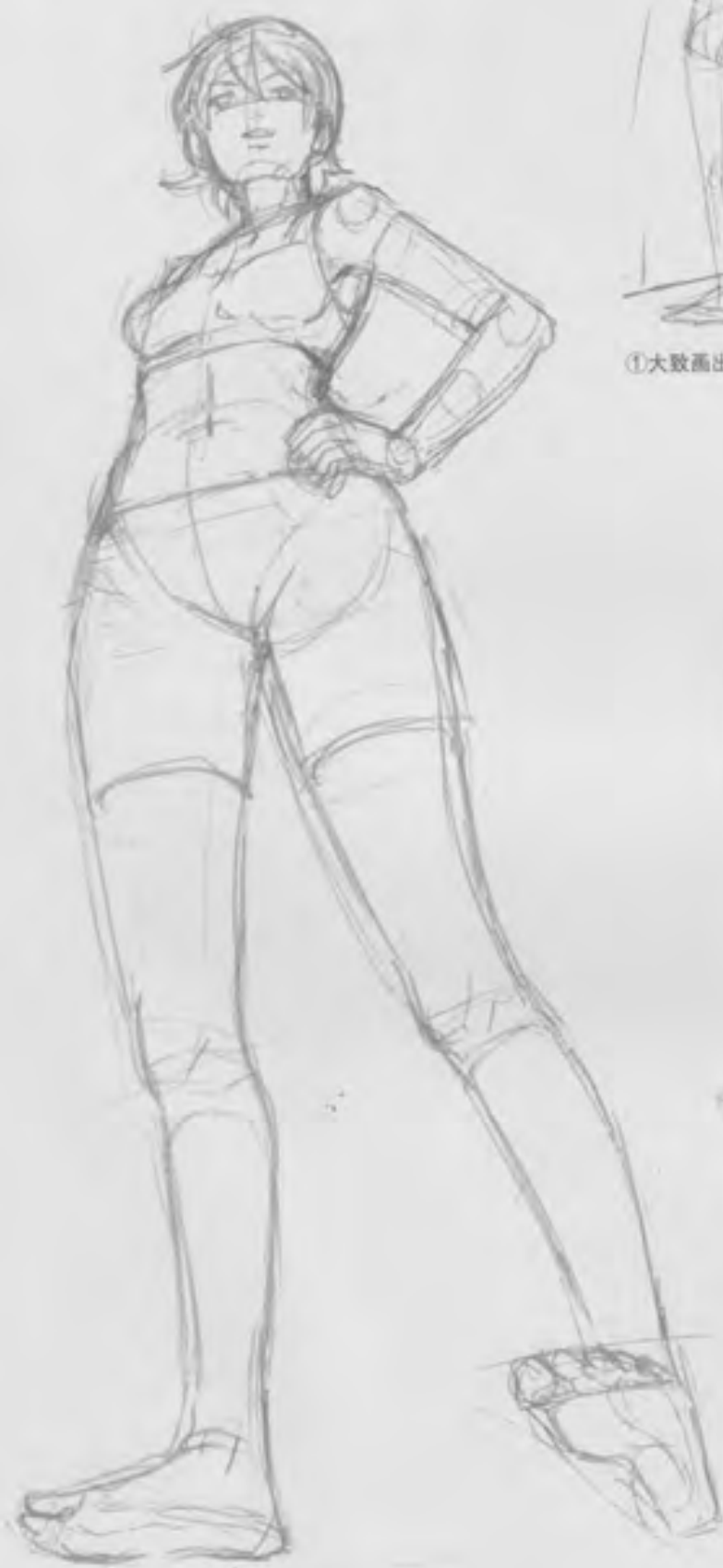
③肩线、胸点线、腰线等，都画成横向的仰视曲线。

肩线

胸点线

腰线

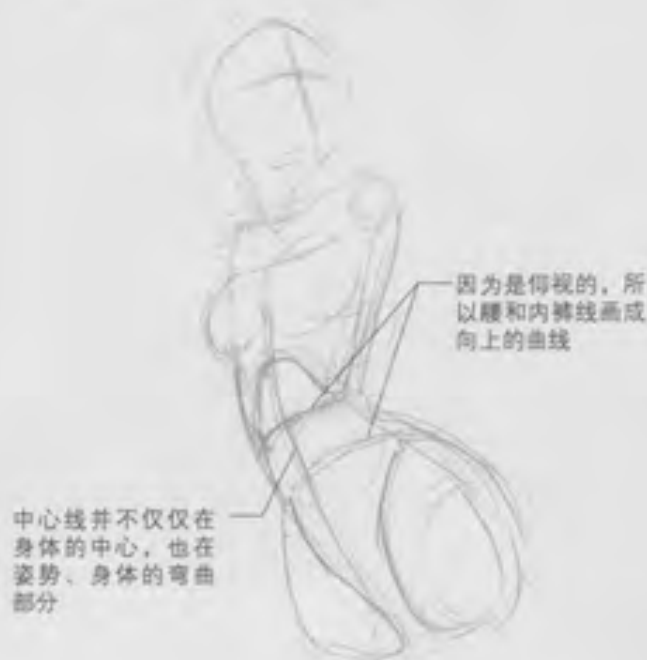
大腿线

膝盖线

## 仰视角度站姿

①大致画出轮廓。
②用骨骼控制人物全身的框架。
画成有仰视效果的
立体感曲线
③画入肌肉。
头长和身长的比例很小时，也
是这样的步骤。
轮廓草图

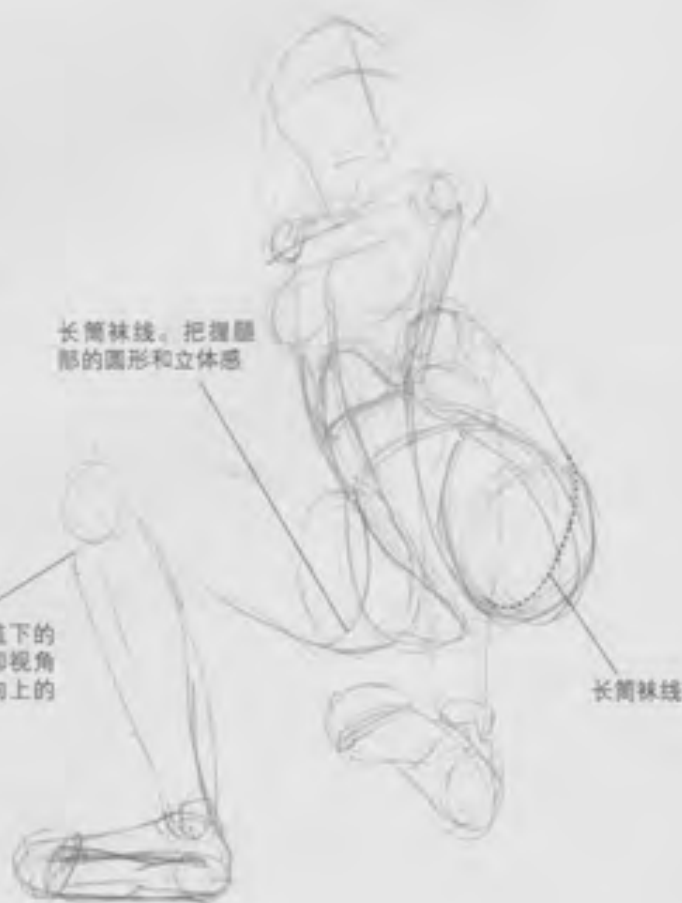
## 仰视角度坐姿

如果姿势很扭曲，面部会很小，人物也不容易突出。采取仰视的角度，可表现出协调的姿势。

① 画出骨骼所在位置

为了表现人物各部分的比例，要控制好各种姿态的画法，也要准确地把握身体的中心线和横向的参照线。

② 画出头部和躯干部分

③ 画出腿部

两腿伸出的方向不同，根部椭圆的形状也不同。

④ 画出肩部和手臂
肩是上耸的，锁
骨呈“V”字形
把握左右关节的
位置平衡。
⑤ 画出全身
最前面的腿部遮盖了手
臂和躯干底部，必须画
出最里面的躯干
⑥ 调整轮廓，完成
开始时有个大致
的构思，是非常
重要的！

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

## 俯视效果……传递感

可以通过构图传达绘画的表现效果，比如学习画出从台阶或大楼等高处往下看的人物。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

## ●从正上方近距离把握

头部

上胸部
躯干的厚度

肩线

骨盆线

膝盖

①正上方俯视角度，躯干为板状。因无法把握腰线，可将膝盖周围和脚踝线画成向下的曲线，来把握俯视的立体感。

②调整头部的形状，使胸部在躯干上。从上方看的手足为圆筒形，同时要调整轮廓。

## ●背影

①大致画出水平角度的背影。

②用向下的曲线把握躯干的厚度和手足的立体感，使俯视的人物立体效果加强。

③整理轮廓，刻画细节直至完成。

## 叠加的效果

用相机拍不出来的效果，可以画出来。

**用长焦镜头拍摄**
**全身的比例理想，但是手不突出。**

骨骼结构模式图。能看出圆形的手比头部小。

**用广角镜头拍摄**
**手很突出，全身变形。**

骨骼结构模式图。强调距离感，手比头部大，但是头部有所变形，脚很细弱，姿势也不协调。

照正常原样画，几乎没有距离感。

手的大小

用普通的相机（标准镜头）拍摄。既有点变形又有距离感。

## 将长焦镜头拍摄的全身和广角镜头拍摄的上半身合成

### 长焦的全身和广角的上半身叠加

长焦拍摄的全身

广角拍摄的上半身

把握头部和手的大小比例

①画出正常的全身，手为原来大小的1.5倍。

②完成。完成了照片不可能表现出的人物效果。

### 典型的镜头效果

长焦镜头拍摄效果
全身的比例很理想，但是伸出的手不突出。

标准镜头拍摄效果
稍微强调身体的立体感，但手部突出。

标准镜头的手部特写
手很突出，但是躯干和腿部很细弱。

广角镜头的手部特写
强调了手部，但是脚部离得更远，头部变长。

# 生动的变形 ~高级变形手法~

## 俯视角度的伸手姿势

下面我们来学习一下写实中不可能有的、强调人物存在感的绘画技法。

虽然是广角效果，却是用"形态叠加形态"的手法画出来的。

普通类型

小孩类型

范例：森田和明

## 通常类型

手部几乎没有透视

手臂通常的粗细

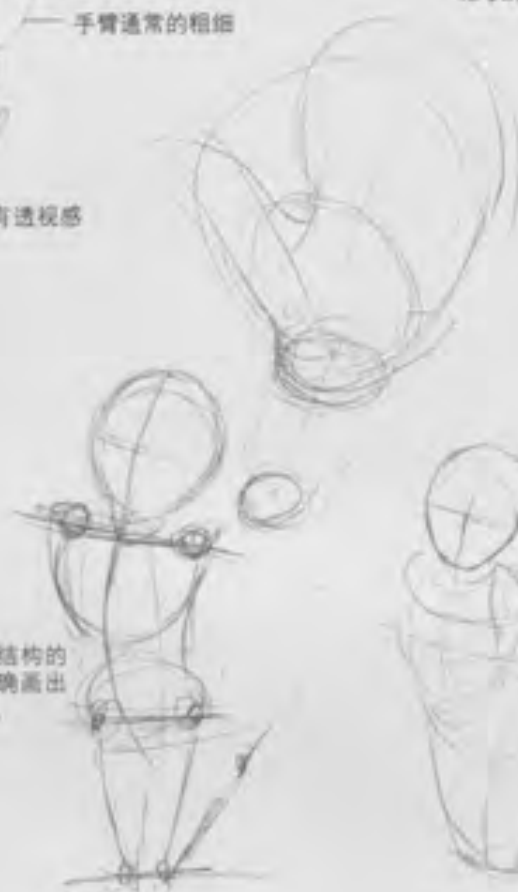
躯干部分略有透视感

手部。大致把握形状厚度。

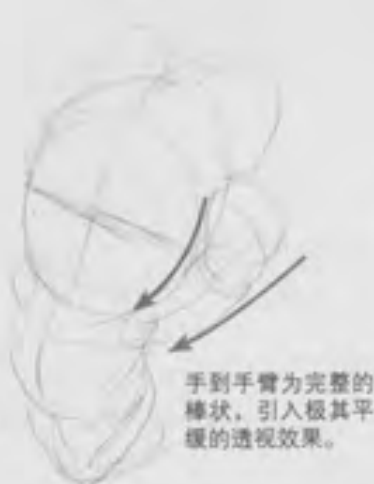
将手指的粗细通过椭圆来表现，画出轮廓。

把握手的厚度

伸出的手臂。肘关节基本上是圆形

把握好骨骼结构的模式图。准确画出关节的位置。

脚部离得最远，画得很小。从脚后跟往脚尖画得很细，表现出距离感和女孩的特点。

引入向下的曲线作为参照，画出躯干部分。

## 小孩的画法

※透视效果——一端变细、一端变大等画法，也称作“引入距离感的绘画”效果。

# 仰视角度的姿势

"在画轮廓的阶段，先画出躯干、手臂、大腿的截面，会使绘画更容易。"（森田和明）

## 把握上半身的轮廓



## 在强调的部分引入透视感效果

## 俯视角度的姿势

头部大、胸部中、腰部小——按照这样的大、中、小比例来把握。

把握手的厚度，指根为圆形

头发比重的参照

躯干的线条。胸部和腰部也画成整体

上胸部中心线

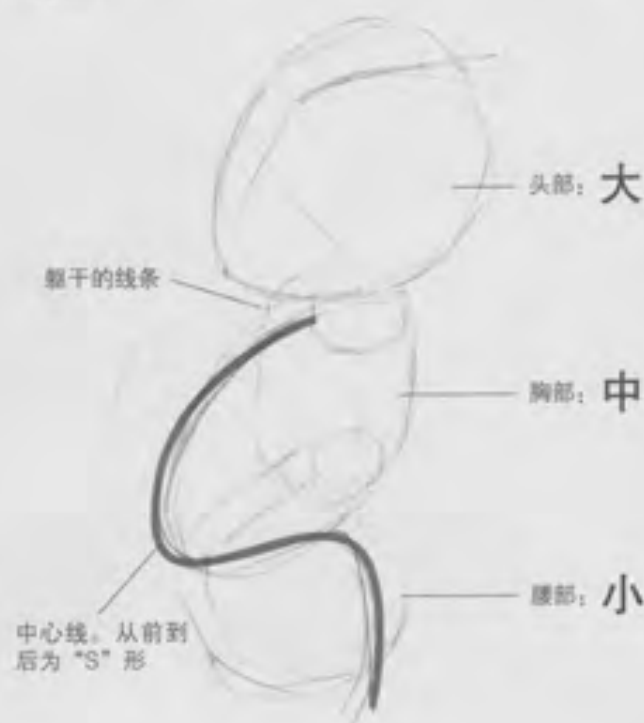
肩关节

袖孔

膝关节

截面椭圆

在头部的曲面画出手指弯曲效果

手指呈放射状。第二关节（手指正中间）弯曲，既容易画又容易表现出动态效果

通常的俯视角度、变形的姿势。

## 广角效果的姿势

在伸出的手足部引入透视（远近）效果。

里面的手……小

面前的手……大

草图（骨骼结构图）

脚……小

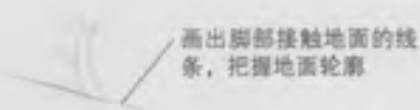
首先画出头部、躯干和腰部。

画出胸部的主体部分，添加乳房比重

画出从腋下到侧面中心线的参照部分。表现出躯干的厚度

画出脚部接触地面的线条，把握地面轮廓

把握肩关节、袖孔，画出手臂

特写的手。准确把握厚度，画出手指根部。

手本身没有透视感

**要点**

内侧的手小于面部的1/2。

外侧的手大约是脸的2~2.5倍。

TITLE：［マンガの基礎デッサン　デフォルメ編］
BY：[林 晃]　[角丸つぶら]
Copyright © Hikaru Hayashi,Tsubura Kadomaru 2008
Original Japanese language edition published by HOBBY JAPAN CO.,LTD.
All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher.
Chinese translation rights arranged with HOBBY JAPAN CO.,LTD.
Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

©2009，简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。
本书由日本HOBBY JAPAN CO.,LTD授权辽宁科学技术出版社在中国范围内独家出版简体中文版本。著作权合同登记号：06-2009第106号。

版权所有・翻印必究

**图书在版编目（CIP）数据**

漫画基础技法：人物的变形与夸张／（日）林晃，（日）角丸圆著；孙元元译．—沈阳：辽宁科学技术出版社，2010．2
ISBN 978-7-5381-6195-3

Ⅰ．漫…　Ⅱ．①林…②角…③孙…　Ⅲ．漫画：人物画—技法（美术）
Ⅳ．J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第212756号

策划制作：北京书锦缘咨询有限公司(www.booklink.com.cn)
总 策 划：陈　庆
策　　划：陈　杨　张丽群
设计制作：周　军

---

出版发行：辽宁科学技术出版社
（地址：沈阳市和平区十一纬路 29 号　邮编：110003）
印 刷 者：北京地大彩印厂
经 销 者：各地新华书店
幅面尺寸：188mm×260mm
印　　张：8
插　　页：1
字　　数：44千字
出版时间：2010年2月第1版
印刷时间：2010年2月第1次印刷
责任编辑：宋纯智
责任校对：合　力

---

书　　号：ISBN 978-7-5381-6195-3
定　　价：26.00元

联系电话：024-23284376
邮购热线：024-23284502
E-mail: lnkj@126.com
http://www.lnkj.com.cn
本书网址：www.lnkj.cn/uri.sh/6195